
10/98
CYBERMEDIA
SHAOLIN – PARADE-PRÜGELEI ZU VIERT
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8300 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400
DM 5,90
MAN!AC
PLAYSTATION NINTEN 64 SATURN
Wild 9
XXL
David Perry´s jüngstes Spiel im Test
Feuer frei auf N64
NEU XG 2
75% Buck Bumble
80% F1 World GP
67% Mission Impossible
Raritäten-Report
Die wertvollsten Spiele, die besten Quellen
VOLLE LADUNG WILLIS
APOCALYPSE
Exklusiv für die Playstation: Mit Bruce Willis gegen den Weltuntergang
4 398044 105901 10



Servus Saturn, willkommen Zukunft!

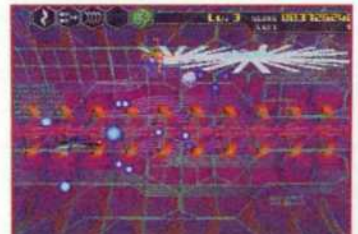
Oberflächlich betrachtet ist "Deep Fear" nur ein professioneller "Resident Evil"-Clone, doch der Sega-Titel, den wir auf Seite 74 testen, hat auch eine historisch brisante Seite: Mit "Deep Fear" beendet Sega Deutschland sein Saturn-Engagement, um sich ab jetzt auf Dreamcast zu konzentrieren. Der 32-Bit-Rückzug von Sega kommt nicht überraschend, denn in den letzten zwölf Monaten hat die Firma nahezu alle Kunden an Sony und Nintendo verloren. Technisch gab es für das lange Sterben des Sega Saturn keinen Grund, denn auf dem Papier ist die Hardware dem Erzfeind Playstation nahezu ebenbürtig. Schuld am Scheitern sind Marketing, Preis- und Produktpolitik.

Wäre der Saturn konkurrenzfähig geblieben, wenn alle Spiele zügig übersetzt und nach Europa gebracht worden wären? In Japan herrscht bis heute kein Mangel an hochwertigem Software-Nachschub für Segas 32-Bitter. Auf der anderen Seite sind aber auch die fernöstlichen Chart-Breaker keine 3D-Highlights, sondern Action- und Adventure-Spiele in klassischem 3D – laut Marketingexperten interessiert sich für Action-Kracher wie "Samurai Shodown" und "Silhuette Mirage" seit Jahren kein Europäer mehr. Scheiterte der Saturn an der Polygon-Hürde? Zumindest in Japan soll das Gerät als letztes Bollwerk gegen die 3D-Übermacht dienen: Klassische 2D-Titel erscheinen dort für den Saturn; Hersteller, die sich auf 3D spezialisieren, mögen sich – so die offizielle Sega-Bitte – doch ein Dreamcast-Entwicklungssystem besorgen. Angesichts des vielversprechenden Dreamcast-Starts (November in Japan, 1999 auch bei uns) ist's freilich müßig, noch über die Gründe des Saturn-Scheiterns zu grübeln. Uns MAN!ACs bleibt ein wehmütiges "Goodbye, Saturn!" – Möge es Dein Nachfolger besser machen!



"Buck Bumble" (Ubisoft, 1998)

In Memoriam: Sega Saturn













Shoot'em-Up: In Japan glänzt der Saturn als ideale Ballerspielkonsole, nach Deutschland kamen 2D-Highlights wie Thunderforce 5 (Bild) jedoch nie.
Rollenspiel: Obwohl sich Sega Deutschland um vernünftige Lokalisierungen bemühte, blieben deutschen Saturn-Fans viele Edelrollenspiele (Bild: Grandia) vorbehalten.
Beat'em-Up: Auch 2D-Prügelspiele scheinen für Deutschland nicht attraktiv. Die RAM-Modul-aufgepeppten Umsetzungen von SNK (Bild: King of Fighters) bekam kaum ein deutscher Spieler zu Gesicht.
Strategie: Einem der besten Strategiespiele verwehrte die Thematik den Weg nach Deutschland (Advanced World War), andere historische und fiktive Schlachten scheiterten an der Übesetzungshürde.
Nischen-Genres: Auch die meisten Saturn-Spiele kleinerer Hersteller entgingen dem Auge potentieller Euro-Vertriebe, darunter vorzügliche Titel wie der Fantasy-Flipper Necronomicon (Bild).



MAN!AC



12 Psygnosis total: Neben "Colony Wars 2" und "Wipeout 64" haben wir auch "Formel 1 '98" angespielt.

38 Alle reden von Videospiel-Klassikern – schlaue MAN!ACs sammeln bereits seit Jahren. Wir verraten, wo Ihr Schnäppchen findet, beobachten Preisentwicklung und Wertsteigerungen auf dem Oldie-Markt.

16 "Extreme G" war gestern, heute ist "XG 2": Wir schwingen uns auf superschnelle Bikes und sagen Euch, welche Änderungen es in der Formel 1 der Zukunft gibt.

26 Vor diesen Taxis ist keiner sicher: Der Playstation-Entwickler Singletrac startet einen inoffiziellen "Twisted Metal"-Nachfolger, bei dem Ihr ahnungslose Touristen mit überhöhten Entgelten drangsaliert!

NEWS

FEATURES

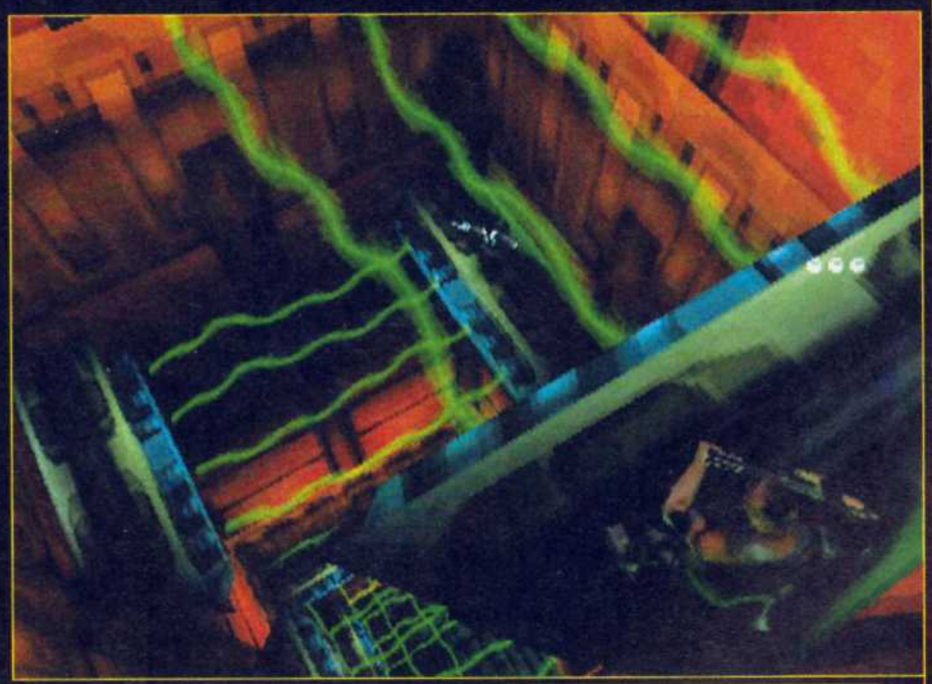
TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS




Beim kniffligen Marsch durch eine stillgelegte Waffenfabrik schwenkt die Kamera über Bruce: Starkstrom-Entladungen bilden die Hauptgefahr.


Das Feuergefecht artet in ein wildes Gemetzel aus: Rechts unten der Beginn, oben das Resultat!




Mit dem Beamlaser schneidet Ihr Eure Feinde in Stücke – inklusive Echtzeitbeleuchtung.

Das jüngste

Wenn das Ende der Welt droht, kann im Kino und auf der Playstation nur noch ein Mann helfen: Als Bruce Willis schießt Ihr die Reiter der "Apocalypse" aus dem Sattel!


Die Flucht aus dem Gefängnis: Die Startsequenz ähnelt der des Konkurrenten "One" – auf Stahlträgern hetzt Ihr der Freiheit entgegen und überspringt Abgründe.

Der dämonische Sektenführer "Reverend" setzt die Naturgesetze außer Kraft: Bei seinen Experimenten öffnet er das Tor zur Hölle, sein Ziel ist die Vollendung der biblischen Apokalypse. Flugs teilt der wahnsinnige Bösewicht seine Seele in vier Teile, die sich in vier der schlimmsten Höllenkreaturen materialisieren. Dadurch stirbt der "Reverend", der verdutzte Trey Kincade (alias Bruce Willis) wandert zu Unrecht des Mordes verdächtig ins Kittchen. Jetzt ist der leinwandgeprüfte Kämpfer mächtig sauer: Brecht aus und jagt die vier Monster der drohenden "Apocalypse"!

FEUER FREI!

Bei Spielbeginn muß Bruce noch mit seiner Standard-Waffe auskommen: Die Maschinenpistole verfügt über unendlich Munition, hat aber nur geringe Zerstörungskraft. Daher sammelt Ihr am besten möglichst alle Waffen auf dem Schlachtfeld ein – um das Spiel zu vereinfachen, kann Bruce immer nur eine Waffe in Händen halten. Sobald die Magazine der Extra-Kanonen leergeschossen sind, greift Bruce automatisch wieder zur MP. Unten findet Ihr eine Beschreibung aller Kaliber – viel Spaß beim Knattern!

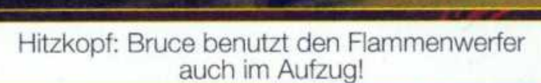
Die Waffen bei "Apocalypse"

WAFFE	FEUERRATE	EFFEKT	POWER	ZIELAUTOMATIK
Maschinenpistole	10 Schuß/Sekunde	Tötung	Level 1	Standard
Rapid Laser	6 Schuß/Sekunde	Tötung mit Spezialeffekt	Level 2	Gering
Beam Laser	Dauerimpuls	Zerschneidet Feind	Level 2	Sehr gering
Wave Laser	Dauerimpuls	Elektrisiert und tötet	Level 0,75	Sehr hoch
Flammenwerfer	30 Schuß/Sekunde	Verbrennt Feinde langsam	Level 2	Keine Automatik
Raketenwerfer	2 Schuß/Sekunde	Explosionseinschlag/Gore	Level 5	Gering
Zielsuchraketen	2 Schuß/Sekunde	Explosionseinschlag/Gore	Level 4	Voll/Selbstsuchend

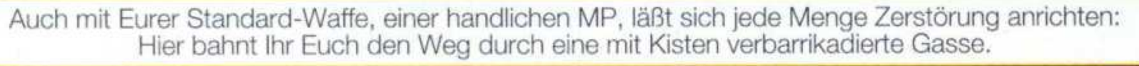
Action Non-Stop

Entwickler Neversoft, bekannt durch die gelungene Playstation-Umsetzung von "MDK", inszeniert "Apocalypse" als Film zum Mitspielen: "Du bist Bruce Willis in einem Bruce-Willis-Film. Daher machst Du all die Dinge, die man von Bruce erwartet: Er läuft 'rum, schießt auf Bösewichte, pulverisiert alle möglichen Sachen und läßt dabei noch ein paar witzige Kommentare ab." In acht Abschnitten




Hitzkopf: Bruce benutzt den Flammenwerfer auch im Aufzug!

APOCALYPSE


Auch mit Eurer Standard-Waffe, einer handlichen MP, läßt sich jede Menge Zerstörung anrichten: Hier bahnt Ihr Euch den Weg durch eine mit Kisten verbarrikadierte Gasse.



Düsterer Panoramablick: Beim schnellen Vormarsch durch die Stadt zoomt die Kamera in die Außenperspektive. Ihr seid unterwegs zum Nachtclub...

Gericht

führt die automatisch drehende und zoomende Kamera den Charakter durch ein Action-Inferno ohnegleichen: Nach der Flucht aus dem Gefängnis schlägt er sich über das miefige, düstere Kanalsystem in die Stadt durch. Die pechschwarze Nacht wird von Neon-Schildern unheimlich erleuchtet, während die aggressiven Gestalten der Unterwelt kurzen Prozeß mit Euch machen wollen. Habt Ihr die herumziehenden Gangs zum Schweigen gebracht und eine Panzerkolonne vernichtet, erhebt sich der erste apokalyptische Boss aus dem Asphalt: Der hagere "Death" peitscht Euch und reanimiert die herumliegenden Leichen. Während Ihr Zombies zerteilt und dem Feueratem des Todes ausweicht, schickt Ihr dem unheimlich stöhnenden Dämon ein paar Raketen an den Hals. Die Jagd führt Euch weiter auf die Dächer der Stadt: SWAT-Teams halten Euch für einen Verrückten und schicken Truppen aus den Helikoptern, Ihr hechtet über einstürzende Brücken der Übermacht davon. Nachdem Ihr einige Dächer als rasante Rutschbahnen benutzt habt, findet Ihr Euch auf einem Friedhof wieder. Höllenhunde zwingen Euch zur Flucht in belebtere Gebiete – Ihr stolpert geradewegs in einen Nachtclub, in dem Euch verwirrende

ALLES UNTER KONTROLLE



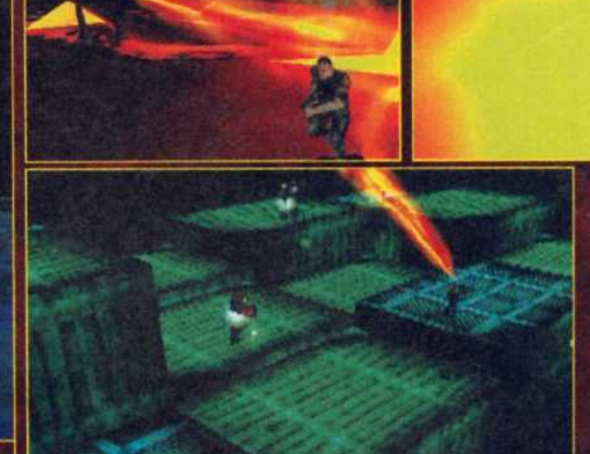
Damit Ihr in jeder Situation volle Kontrolle über alle Aktionen behaltet, bedient sich Neversoft einer bewährten Steuerungstechnik. Wie beim Oldie "Robotron: 2084" ist das Pad ausschließlich für die Bewegung des Helden zuständig, die vier Feuerknöpfe dagegen für die Schußrichtung. Damit knallt Ihr den Dämonen selbst beim Rückzug eine Breitseite vor den Latz oder eliminiert beim Sprung nach vorn rechts auftauchende "Scums". Damit Bruce sich über Abgründe hangeln kann und sich vor ankommenden Salven duckt, dienen die Zeigefingertasten L1 und R1 zum Ducken und Springen – so braucht Ihr in der Hitze des Gefechts kein einziges Mal umzugreifen. Besonders geschickte Helden entgehen den Attacken durch Wegrollen: Dafür drückt Ihr die Duck-Taste und zusätzlich eine Richtungstaste. Nahkampf ist dagegen nicht vorgesehen, Bruce erledigt alle Gegner mit einer der insgesamt sieben Feuerwaffen.



Wo geht's lang: Ein Markenzeichen von "Apocalypse" sind ständige Kameraschwenks. Rechts: Suchraketen im Anflug!



Effekt-Donnerwetter: Diese eben gesprengten Kisten werden durch die Explosion von innen beleuchtet.





Kein Job für Weicheier: Einer der vier Höllendämonen bei der Arbeit!

In der weitläufigen Fabrik schrumpft Euer Held zum Pixelhaufen: Per Flammenwerfer macht sich Bruce bemerkbar!

Video-Wände und transparente Höllenhunde fordern. Hinter der Bühne wartet eine weitere Überraschung auf Euch: Die US-Sängerin Poe verwandelt sich vor Euren Augen in den zweiten apokalyptischen Boss. Als "Pestilence", die personifizierte Seuche, jagt sie Euch Angst und Schrecken ein. Danach verschlägt es Euch in die Fabrik der "Warfighters Inc." – hier werden Kriegsroboter, Panzer und Feuerwaffen produziert. Unter Beschuß der Abwehranlagen nutzt Ihr unorthodoxe Fortbewegungsmittel: Schießt auf Förderbändern störende Greifarme in Stücke und springt über bewegliche Plattformen zum Ausgang. Doch zuvor verwandelt sich ein Kampf-Mech in den dritten Boss – der "Krieg" zeigt seine scheußliche Fratze und schießt Euch Projektile in allen Kalibern um die Heldenohren. Das große Finale von "Apocalypse" findet im Weißen Haus statt – dort wartet mit dem ultimativen Monster "Beast" die letzte Prophezeiung auf Euch.

TITEL	Apocalypse
HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	November

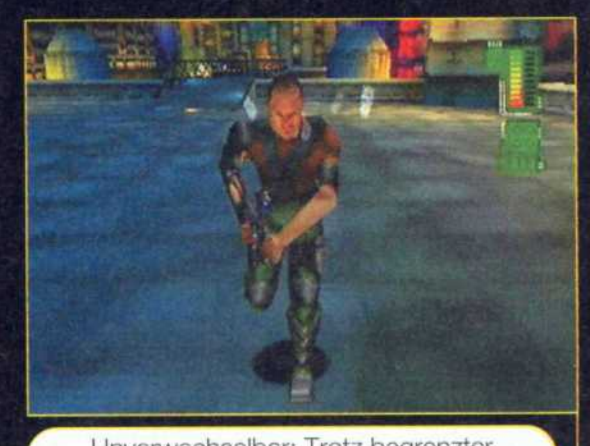
Besser als Kino: Der Action-Film zum Mitspielen. Grandiose Effektschlacht mit heroischer Bibel-Thematik.

Helden gesucht!

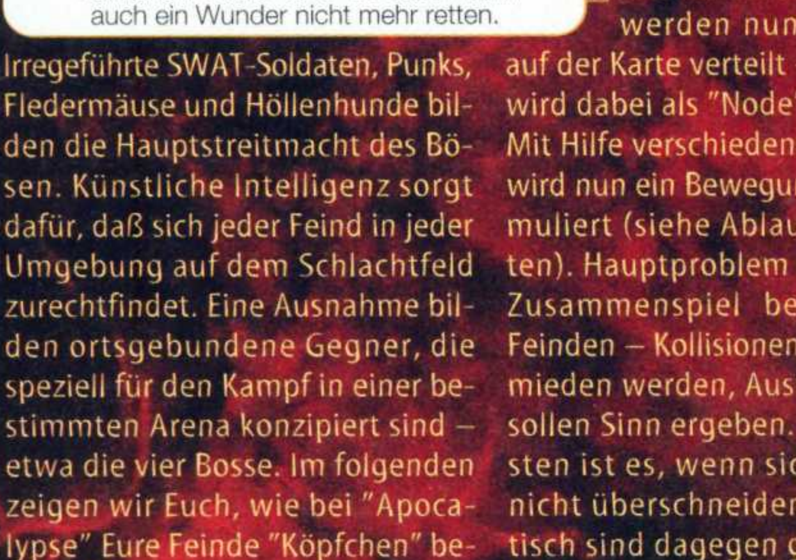
Jede Welt ist in sieben unterschiedliche Bereiche unterteilt, also 56 Sektionen, in denen Ihr mal von der Seite, mal von hinten auf Verbrecherjagd geht. Damit Ihr alle Manöver beherrscht, planen die Entwickler einen Übungsmodus, der Euch alle Bewegungen beibringt. Doch keine Angst, verlaufen könnt Ihr Euch in den Welten nicht: Stets ist erkennbar, wohin Bruce springen soll; welche Hindernisse zerstörbar sind, wird durch einen Probeschuß klar. Sobald eine Kiste oder ein Gebäudeteil bei Beschuß aufleuchtet, wißt Ihr, daß dahinter der Weg weiterführt oder zumindest ein Erfrischungs-Extra lockt. In der Endversion des Spiels verfügt Bruce über eine Energieleiste, die bei jedem Treffer abnimmt. Auch Sprünge aus großer Höhe schaden der Gesundheit.

Nimm's leicht

Auch die Apokalypse kann Bruce Willis den trockenden Humor nicht nehmen: Wenn nach minutenlangem Gefecht ein Dämon zusammensackt oder eine Gruppe Banditen gegrillt wird, sorgen Sprachsamples mit witzigen "One-Liners" für Stimmung. Neben dem Wummern und Krachen der Explosionen untermalt ein virtuoses Midi-Orchester die unterschiedlichen Spielsituationen. Audio-Musik von CD wird Euch bei der Rettung der Welt nicht begleiten, da neue Spielabschnitte ohne Unterlaß nachgeladen werden.
Um die Atmosphäre zu verstärken, werden vor jedem Abschnitt FMV-Sequenzen eingespielt. Die Filme entstanden schon zu der Zeit, als Activision noch plante, Euch als Kumpel von Bruce durch das Spiel zu schicken (MAN!AC 5/97) – jetzt wir das FMV-Material neu geschnitten. Bis zum 13. November müßt Ihr Euch also noch gedulden – an diesem Tag gehen Europäer und US-Amerikaner zeitgleich auf die entscheidende Mission, "Bruce Willis – allein gegen das jüngste Gericht"! *cb*



Unverwechselbar: Trotz begrenzter Playstation-Auflösung ist die Visage von Bruce Willis klar erkennbar.



Volltreffer: Diesen CPU-Soldaten kann auch ein Wunder nicht mehr retten.

HÖLLISCHE INTELLIGENZ

Irregeführte SWAT-Soldaten, Punks, Fledermäuse und Höllenhunde bilden die Hauptstreitmacht des Bösen. Künstliche Intelligenz sorgt dafür, daß sich jeder Feind in jeder Umgebung auf dem Schlachtfeld zurechtfindet. Eine Ausnahme bilden die ortsgebundene Gegner, die speziell für den Kampf in einer bestimmten Arena konzipiert sind – etwa die vier Bosse. Im folgenden zeigen wir Euch, wie bei "Apocalypse" Eure Feinde "Köpfchen" bekommen.

1. Aktionen

Der Spieldesigner entwirft für jeden Gegner etliche Handlungsmuster. Ein Chopper etwa ist in der Lage, SWAT-Teams abzusetzen, Minen zu werfen und mit MG oder Raketen auf Bruce zu feuern. Außerdem fügt er für jede Handlung einen Aktivierungsradius an – aus großer Entfernung spricht das MG , auf kurze Distanz springen Soldaten ab.

2. Programmierung

Mit Hilfe der Levelskizze werden nun die Gegner auf der Karte verteilt – ein Bereich wird dabei als "Node" bezeichnet. Mit Hilfe verschiedener Parameter wird nun ein Bewegungsmuster simuliert (siehe Ablauftabelle unten). Hauptproblem dabei ist das Zusammenspiel bei mehreren Feinden – Kollisionen müssen vermieden werden, Ausweichmuster sollen Sinn ergeben. Am einfachsten ist es, wenn sich die Nodes nicht überschneiden. Problematisch sind dagegen größeren Bewegungen – marschieren Gegner entlang mehrerer Nodes durch den Level, muß penibel auf die Position anderer Feinde geachtet werden.

3. Kamera

Nun wird die Kamera in Abhängigkeit der Objekte positioniert: Alle Bewegungsmuster müssen für den Spieler erkennbar sein, um das Ausweichen und die Übersicht zu gewährleisten. Dies wird durch Drehungen und Zooms der automatisch mitlaufenden Kamera erreicht.

4. Test

Bleibt die Bildrate schnell genug? Kann allen Schüssen durch Geschick ausgewichen werden? Sind alle Gegner abschießbar? Solche Elemente werden in ausgiebigen Testspielen geprüft, bei Problemen ändert man Plazierung und Parameterwerte der Gegner.

Ablauftabelle für Standard-Soldat (vereinfacht)

AKTION	REAKTION
1. Bruce nähert sich	Objekt läuft in Richtung Bruce und nimmt Entfernung in 20 bis 30 Metern ein
2. Bruce eröffnet das Feuer	Objekt feuert einen Schuß der Klasse X ab
3. Abfrage des Programms: Wurde Treffer erzielt?	Eine "Sterbe"-Animation des Objekts wird abgespielt
4. Bruce feuert weiter	Objekt läuft aus der Schußlinie und nimmt eine andere Stellung in vergleichbarem Abstand ein, weiter mit Punkt 2.


DER KAMPF GEHT WEITER
Es ist Zeit für 34 neue Missionen und mehr als 100 Multiplayer-Karten. Zeit für sieben neue Einheiten im Solo- und Multiplay-Modus. Zeit für einen Molekularen Atomaren
COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG
PlayStation
PAL
Westwood
PlayStation
Disruptor, kurz M.A.D. genannt. Zeit für effektive Sprengwagen, unsichtbare Raketen-U-Boote der Wolf-Klasse und den ganz und gar unter Strom stehenden Elektrobot. Zeit für ein paar nette, versteckte Geheimeinsätze. Kurzum: Es ist Zeit für den GEGENSCHLAG.
COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG
Command&Conquer™ Alarmstufe Rot ist ein eingetragenes Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. Gegenschlag ist ein Warenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1998 Westwood Studios, Inc. (P) 1998 Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd. Alle Rechte vorbehalten. (PlayStation Logo) und „PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.
Westwood STUDIOS
Virgin INTERACTIVE

Möge der Stärkere gewinnen: Während "Kairikie" (links) mächtige Felsen stemmt, wehrt sich "Pikatchu" mit leuchtendem Zauber (rechts).

Arena der Taschenm

Die "Killer Application" fürs N64? Den Kampf um Japan hat Nintendo noch nicht aufgegeben, ein 64-Bit-Spielplatz für die hauseigenen "Pocket Monster" soll Millionen Landsleute zum Hardware-Kauf bewegen.

Der neue Game-Boy-Adapter für das N64 liegt dem Spiel bei: Über die praktische Schnittstelle importiert Ihr Eure Lieblingsmonster, die Ihr in wochenlangen Handheld-Abenteuern freigespielt und trainiert habt. Wer kein Pokemon besitzt, der wählt aus 40 vorgefertigten Kreaturen.

Nachdem sich die Zahl der verkauften "Pocket Monster"-Module in Japan der Zehn-Millionen-Grenze nähert, sollen die putzigen Game-Boy-Wesen nun auch dem dort glücklosen N64 auf die Sprünge helfen. Nach mehreren Handheld-Modulen (auf jedem tummeln sich andere Vertreter der Pokemon-Rasse) erschien dort kürzlich "Pokemon Stadium", eine 64-Bit-exklusive Arena, in der sich die Monster erstmals in voller Farbenpracht zeigen. Primär richtet sich das Nintendo-Modul also an Fans der Serie, die bereits wochenlange Game-Boy-Abenteuer hinter sich haben und über einen gut trainierten Monster-Zoo verfügen. Über den beigelegten Game Boy-Adapter (siehe Bild links) dürft Ihr diese Wesen aufs N64 importieren, wo sie sich mit den stärksten Wesen anderer Spieler messen oder gegen CPU-gesteuerte Teams antreten. Jeweils sechs "Pocket Monster" (kurz: "Pokemon"), vom süßen Pikatchu bis zum grimmigen Golbat, bilden eine Mannschaft, die geschlossen das Stadium betritt. Zum Kampf benutzen die Wesen ihre Game-Boy-bewährten Taktiken: Über maximal je vier Manöver verfügen die Fantasywesen, auf dem N64 aktiviert Ihr jedes über einen der vier gelben Joypad-Knöpfe. Wie in einem Rollenspielduell wird rundenweise aus dem Angriffs-Quartett gewählt, gehen einem Eurer Helden die Hitpoints aus, teleportiert Ihr ihn flink vom Platz und schickt dafür einen frischen Recken vor.

Die vier unterschiedlichen Angriffsarten spielen auch in den Game-Boy-Titeln eine Schlüsselrolle: Je nachdem, welche Attacken Ihr regelmäßig benützt, er-

Effektfeuerwerk auf dem N64: Die Pocket Monster duellieren sich mit Hypnosewellen (oben) und Seifenblasen (rechts).

Vor dem Kampf stellt jeder Spieler ein eigenes Monster-Team zusammen

Psycho-Attacke: Mit "Pocket Stadium" zeigt das N64...

...was es grafisch auf den Kasten hat. Es wabert, leuchtet und...



...blitzt, wenn sich die stärksten Monster zum Team-Duell treffen.



Kentauros ist eines der stärksten Taschenmonster: Sein Flammenstrahl (großes Bild) geht jedem Feind durch Mark und Bein (kleines Bild oben). Wie seine Kollegen besitzt der Stier noch drei weitere Attacken (Bild ganz rechts).

Das Dinowesen "Garura" hat sein Kind (das kleine Monster links über dem Kopf) immer dabei. Mit einer gewaltigen Flutwelle spült es jeden Feind vom Bildschirm (Bild rechts).

wachsen Euren Monstern neue Fähigkeiten, die alte Angriffsarten ersetzen. Die Ausbildung einer perfekten Raufmaschine ist Euer Ziel. Über eingebaute Bilderalben und Datenbänke behaltet Ihr Euren Privatzoo im Auge.

"Pokemon Stadium" funktioniert als eigenständiges Spiel, entfaltet sein volles Potential aber nur als Addon-Modul für die Game-Boy-Vorgänger. Von einem japanischen Sprecher angekündigt, betreten die Monster die Arena und drohen ihren Gegnern mit wüsten Gebärden. Im Kampf fliegen die Fetzen: Eure Helden jagen Erdbeben durch den Ring und rösten Feinde im Laser-Gewitter. Einige hypnotisieren den Feind, andere singen Euch in den Schlaf oder erheben sich dank mächtiger Schwingen in die Luft – unerreichbar für die Attacken kriechender Monster. Die Kunst des Pokemon-Duells besteht darin, gegen einen mächtigen Feind die richtige Gegenwaffe ins Feld zu führen. Grafisch sind die Kämpfe erstaunlich und erinnern an die famosen Zauber-Animationen von "FF 7" auf der Playstation.

1999 soll Pokemon auch nach Deutschland kommen. Sind die Game-Boy-Spiele übersetzt, wird auch das N64-"Stadium" in unsere Regale wandern. *wi*

ZAHLEN ZU DEN TASCHENMONSTERN

Pokemon-Facts

Seit ihrer Markteinführung am **27.2.1996** verkauften die "Pocket Monster" in Japan rund **9.000.000** Game-Boy-Module und produzierten bereits einen handfesten Skandal: Nach Ausstrahlung einer besonders FX-gespickten TV-Folge zum Game-Boy-Kult mußten über **600** Kinder wegen epileptischer Anfälle stationär behandelt werden. Trotzdem startete die Serie am **7.9.1998** auch in den USA – die kritische Sequenz wurde fürs US-Fernsehen jedoch entschärft. Laut Nintendo erreicht die Zeichentrickserie dort **85%** aller Haushalte.

151 Monster haben japanische Fans bis heute entdeckt, davon werden **40** dank "Pokemon Stadium" farbig und in **3D** dargestellt. Neben diesem **128-MBit**-Modul plant Nintendo in Japan zwei weitere Spiele für das N64, nämlich die Foto-Safari "Pokemon Snap" (hier werden die Monster nicht aufeinander gehetzt, sondern beim friedlichen Spielen beobachtet) und die sprachgestützte Knuddel-Simulation "Pikatchu".

Nach ihrem Siegeszug durch Japan tummeln sich die knuddligen Monster ab **28.9.** auch in den USA. Geplanter Deutschlandstart: **Ende 1999.**

Neben dem "Stadium" kündigte Nintendo weitere N64-Titel um die Taschenmonster an (ganz oben: das Game-Boy-Original): In "Pokemon Snap" (links) beobachtet und fotografiert Ihr Eure Monster, in "Pikatchu" (rechts) redet und spielt Ihr mit dem bekanntesten Helden des Monsterzoos.



Psygnosis – Die Geschichte

"Colony Wars 2" haben wir Euch in Ausgabe 6/98 schon vorgestellt – jetzt plaudert Produzent Lol Scrogg in Liverpool mit MAN!AC über Entstehung, Details und Features.



In den Räumen der "Colony Wars"-Abteilung schwitzen Spieletester über der Beta-Version von "Colony Wars 2" – Raumkreuzer ziehen über die Bildschirme, Warplöcher spucken Jägerstaffeln ins All, krachend explodieren Raumbasen unter massivem Dauerfeuer. Exklusiv für MAN!AC erzählten die Mitarbeiter von der Entwicklung des Herbst-Hits.

PSYGNOSIS 98/99

VERÖFFENTLICHUNGEN IM NÄCHSTEN HALBJAHR

Titel	Genre	System	Termin
Formel 1 '98	Rennspiel		Oktober
Global Domination	Strategie		November
ODT	Action-Adventure		Oktober
World Tour Golf	Sport		Dezember
Lemmings	Geschicklichkeit/Denk		November
CW2: Vengeance	Action		November
Wipeout 64	Rennspiel		November
Psybadek	Geschicklichkeit		November
Eliminator	Shoot'em-Up		Januar 99
Kingsley	Jump'n'Run		Februar 99
G-Police 2	Action/Shoot'em-Up		März 99
Attack of Saucerman	Jump'n'Run		März 99
ODT	Action-Adventure		März 99


Nachschub für die unterlegene Rüstungsindustrie der Navy: Im Entwicklerbericht lest Ihr, welche Auswirkungen die verbesserte Waffentechnik auf das Missionsdesign hat.

Die Geschichte von "Vengeance" beginnt schon einige Wochen, nachdem "Colony Wars" beendet war. Nach den Personal-Umbesetzungen, die nötig waren, als u.a. der Produzent das Team verließ, machten sich vier Designer um Mike Ellis ans Werk: Wie sollte die offene Story des Vorgängers weitergeführt, welche Akzente gesetzt werden? Mike arbeitete alle Studien durch und entschied schließlich, daß sich das Spiel rund um die zermürbte Navy drehen sollte – mit einer starken Betonung auf den handelnden Personen und weniger der strategischen Lage. Lol





Missionsziele lesen und cool bleiben: Nur mit ausgeklügelter Strategie findet Ihr Euch im Wust der Kampfsterne und Jägerverbände zurecht.

"COLONY WARS" SETZT

Ein Interview mit Produzent Lol Scragg und Chefprogrammierer Mike Anthony

MAN!AC plauderte mit Produzent Lol Scragg über das Design von "CW 2".

Seit dem ersten Teil gab's einige personelle Veränderungen...

LOL SCRAGG: ...die Bereiche Grafik und Programmierung blieben aber erhalten. Allerdings haben wir mit Dave Crook einen neuen Art-Director, der einen frischen Stil in das Schiffs-Design bringt. Mike Ellis ist erneut verantwortlich für das Spieldesign – einige seiner Assistenten sind neu, andere waren schon bei Teil 1 dabei. Außerdem ist ein neuer Produzent an Bord – nämlich ich! Insgesamt arbeiten jetzt mehr Leute an "Colony Wars" als früher, durch die Personalveränderung wollen wir sowohl den Flair des Originals erhalten, als auch neue Ideen verwirklichen.

Wie unterscheiden sich Präsentation und Grafik vom ersten Teil?

LOL SCRAGG: Da der Spieler in "Vengeance" die Seiten wechselt und für die Navy kämpft, krempelten wir das "Frontend", also die Menüführung, völlig um. Der Spieler soll jetzt das Gefühl erhalten, einer Armee anzugehören, die davor mit ständiger Materialknappheit auskommen mußte. Die Grafikroutine wurde teilweise neu geschrieben, andere Unterprogramme optimiert. Wir konnten einen großen Leistungsschub erreichen und nutzen. Unter anderem bringen wir mehr Großkampfschiffe zeitgleich auf den Bildschirm und zaubern neue Grafikeffekte wie Schildblitzer und Explosionswolken.


Coder Mike Anthony strahlt: "Nur in Extremsituationen wird die Optik langsamer."

Ein grafischer Nachteil des ersten Teils waren die massiven Texturfehler dieser Großkampfschiffe. Verbesserungen?

MIKE ANTHONY: Wir implementierten eine bessere Subdividing-Routine, die den Abstand von Polygonen überwacht. Sobald man näher an ein Schiff kommt, wird das Polygon neu berechnet. Dadurch vermindern wir Verzerrungen und vermeiden Riesenpixel wie beim ersten Teil. Außerdem nutzen wir jetzt auch Gouraud-Schattierung und räumlich begrenztes Lightsourcing: Beides sorgt für rundlichere Kanten und realistischeres Aussehen.

In welcher Form berücksichtigte man die Meinungen der Spieler zu "Colony Wars"? Das Speichersystem etwa wurde ja hart kritisiert.

LOL SCRAGG: Wir haben die Meinungen der Spieler in Newsgroups und Internet-Foren gesammelt und diskutiert: Was sollte das Sequel enthalten, was nicht? Komischerweise deckten sich die Wünsche des Design-Teams zum Großteil mit den Vorschlägen der Fans. Das Resultat äußert sich auch beim

...im Weltall ... von "Colony Wars 2"

Eifriges Debugging in der "CW2"-Abteilung von Psygnosis in Liverpool.

erläutert: "Als Hauptperson fungierte anfangs eine Frau, jetzt haben wir uns mit dem zähen Mertens aber doch für einen männlichen Kriegshelden entschieden." Nach der Story-Wahl zogen alle Designer an einem Strang und entwarfen das Missions-Grundgerüst. Abwechslung war das Hauptaugenmerk, vor allem sollte mehr Vielfalt in die Action: "Missionsdesign und Waffeneinsatz sind jetzt ausgewogener. Die Scatter-Gun etwa war früher zu mächtig: Jetzt schießt sie heiß und streut dadurch mehr - pfiffige Spieler nutzen in wechselnden Situationen stets andere Waffen. Neben den neuen, aufwendigen Bodenmissionen tauchen auch Feinde auf, die Euch über Funk beleidigen."

Doch nicht nur das Design nahm Formen an, auch das Rendern der FMV-Szenen wurde nun geplant. Zeitgleich sortierte das Programmierer-Team unter Mike Anthony die unbrauchbaren Teile der alten Grafikroutinen aus. Sie optimierten bestimmte Code-Algorithmen und holten dadurch Reserven von 20 bis 40 Prozent heraus – beachtlich, wenn man die Leistung des Originals kennt. Hauptproblem waren die Vorgaben: Highres-Auflösung, hohe Bildraten ohne Schwankungen, noch mehr Effekte. Einige Routinen wie die Kollisionsabfrage wurden deshalb komplett neu geschrieben. Die Grafiker bekamen kurz darauf eine Menge Material – es mußten um die 70 Schiffe entworfen werden, und das mit zwei Prämissen: "Die Designer wollten möglichst große, komplexe Schiffe, die Programmier-Jungs setzten harte Polygon-

3D-Trick: Entfernte Schiffe werden mit weniger Polygonen dargestellt, erst im Anflug verfeinert die "Polygon Mashing"-Routine das Aussehen.







Intensive Lasergefechte gegen mehrere Jäger (rechts oben): Blitze zucken über die Schutzschilde (links), Druckwellen schütteln Euch durch (rechts).

Mehr Polygone: Die pompöse Darstellung ganzer Planeten zeigt die verbesserten Grafikroutinen des zweiten Teils.



STANDARDS!

Speichern: Jetzt kann nach jeder Mission gesichert werden. Im Großen und Ganzen haben wir alle wichtigen Kritikpunkte berücksichtigt.

Hat der Performance Analyzer von Sony die Entwicklung der Grafikroutine entscheidend beeinflußt?

MIKE ANTHONY: Unsere Programmierer sind sich bewußt, daß das "Caching" eines Programmteils entscheidende Auswirkungen auf die Geschwindigkeit hat: Kritische Unterprogramme werden in Assembler geschrieben und sind ständig verfügbar, um schnellstmöglich abgearbeitet zu werden. Der Analyzer half uns, Routinen aufzuspüren, die noch nicht völlig im Cache-Speicher abliefen. Um die betroffenen Teile aufzuspüren, schalteten wir einige Funktionen beim Test ein und aus. Insgesamt hat uns der Analyzer aber nicht wesentlich weitergeholfen, da die Grafikroutine bereits enorm leistungsfähig war. Das größte Geschwindigkeitsproblem war der GPU-Grafikchip. Da wir in der hohen Auflösung von 512x480 Pixel arbeiten, hatten wir anfangs vor allem bei großen Transparenzeffekten erhebliche Schwankungen bei der Bildrate. Beim Feinschliff der Routine setzen wir den Analyzer vor allem bei der Optimierung der Polygonsortierung ein, um Darstellungsfehler zu vermeiden.

Wie sieht's denn mit den Ladezeiten aus?

MIKE ANTHONY: Alle Ladeprozeduren sind verkürzt! Zum einen packen wir die gesamte Menüführung in ein einzelnes File, dieser Block wird schnell, effizient und komplett geladen. Beim ersten Teil lagen die Daten der Missionen nicht strukturiert auf der CD. Jetzt ordnen wir die Daten in der richtigen Reihenfolge an, genau wie sie nacheinander für die Mission gebraucht werden. Das spart Such- und Positionierungszeit des Lasers. Außerdem werden auch alle Daten einer komplexen, mehrteiligen Mission komplett geladen. Die MIssion 1 besteht z.B. aus den Teilen A, B und C. Wenn Daten wie Flugrouten, Schiffstypen und Handlungsmuster schon für A geladen werden, benötigen wir nur eine kurze Unterbrechung, um beim Übergang von A zu B (oder C) die jetzt erforderlichen Grafikdaten im Speicher umzugruppieren.

Auf welche Merkmale von "Colony Wars Vengeance" seid Ihr besonders stolz? Seht Ihr Konkurrenz durch andere Playstation-Weltraumspiele?

LOL SCRAGG: Wir sind auf viele Sachen stolz, vielleicht sogar zu viele, um sie alle zu nennen! Besonders zufrieden sind wir mit der Umsetzung unserer Story und der Gestaltung neuer Raumschiffe. Wir haben sehr viele Grafikeffekte hinzugefügt. Durch die Einführung von Charakteren wie Mertens bekommt der Spieler jetzt auch einen subjektiveren, gefühlvolleren Einblick in den harten Alltag eines Kampfpiloten. Am schwersten war es wohl, sowohl Technik als auch Story weiterzuentwickeln und zugleich das Flair des Originals zu erhalten. Andere Playstation-Weltraumspiele? Welche anderen Playstation-Weltraumspiele denn? "Colony Wars" hat einen Standard für epische Raumschlachten gesetzt, und der Nachfolger wird dasselbe erneut schaffen.



Limits – ich war von der Detailstufe der Flotten positiv überrascht, als ich sie das erste Mal im Editor sah", so der Produzent. Nun fügten die Programmierer die Modelle in die Missionsszenarios ein. Das Programmier-Team entdeckte Leistungsreserven in der Grafikroutine, die inhaltlich prompt genutzt wurden. Hier noch ein Jäger, dort noch eine Basis – in jeder Mission soll der Spieler das Optimum an Action haben. Dabei war natürlich wichtig, daß sich alle Elemente harmonisch zusammenfügen – endlose Testsitzungen waren auch im Hinblick auf die wählbaren Schiffe nötig. Seit einigen Wochen steht nun das Grundgerüst, alle Missionen sind spielbar, und die Musik sowie die Render-Szenen sind mit dem Programm verknüpft. Jetzt geht's in die heiße Phase, denn noch sind Bugs zu finden. Beim Feintuning ist laut Lol die Intelligenz der Gegner entscheidend: "Jeder Schiffstyp hat bestimmte Parameter wie Waffeneinsatz, Aggressivität und Aktionsradius. Erst wenn das alles optimal zusammenspielt, stimmt die Gesamtqualität!"

Kein Waffenschein nötig: Modelle von Infanteriewaffen dienen als Vorlagen für das Rendering der FMV-Szenen.

Missionen im All

Der geschilderte Aufwand schlägt sich in beeindruckenden Features nieder: Aus 41 Missionen inszeniert Psygnosis 19 sogenannte "Acts" – diese Story-Bausteine fügen sich je nach Erfolg zu einer individuellen Geschichte zusammen, die Euch zu einer von sechs Endsequenzen führt. Jede dieser Missionen besteht dabei aus einer Serie von Einzelaufgaben – Eskorten, Zerstörung, Versorgungsflüge und Mineraliengewinnung. Es liegt in Eurer Hand, ob nach dem Krieg die Navy-Piloten in Hungertürmen schmachten, oder ob der totalitäre Führer Kron... Aber halt, wir wollen schließlich nicht alles verraten, was in

MC Laren gegen Ferrari

Hört Ihr schon die Motoren heulen? Psygnosis schraubt gerade die letzten Karosserie-Teile an den Playstation-Renner "Formel 1 '98".

Das neue Programmierteam "Visual Sciences" steht vor der Herausforderung, einen der größten Playstation-Erfolge komplett neu zu entwickeln. Ganz wichtig sind eine saubere, fehlerfreie Optik, stotterfreie Überholmanöver und eine Reihe von Detailverbesserungen, die den "Formel 1"-Spielern bisher Ärger bereiteten.
Heißsporne drehen im Arcade-Modus ihre Einführungsrunden. Da langwierige Stops die Action nur verzögern würden, zweigt Ihr zwar ganz normal in die Boxengasse ab, doch werden Eure Schäden "Wipeout"-ähnlich ohne Stop ausgebügelt. Im "Arcade Time Trial" trainiert Ihr ohne Gegner, aber mit vereinfachter Fahrphysik.
Beim neuen Challenge-Modus dagegen versucht Ihr, mit fester Fahrzeugeinstellung und vorprogrammierten Beschädigungen das Beste aus der Situation zu machen und Euch gegen die historisch verbürgte CPU-Intelligenz zu behaupten.
Die Krönung von "Formel 1 '98" sind jedoch die beiden "Grand Prix"-Modi, in denen Ihr auf die Jagd nach der WM-Krone geht. Veteranen überspringen die "Practice"-Sessions und mischen mit einer individuell konfigurierten Maschine gleich bei der Qualifikation mit. Entweder, Ihr nehmt an einer Echtzeit-Stunde teil und bleibt mit wachsamem Auge am Boxenmonitor dran, oder Ihr nutzt die intelligente Zeitraffer-Funktion. Beim Boxenstop verstellt Ihr Spoilerneigung, Aufhängung oder Reifentyp. Vor dem Start plant Ihr durch einstellbare Spritmengen, Wetterberichte und technische Anweisungen die Boxenstrategie. Daß unvorhergesehene Defekte, Kollisionen und Wetterwechsel Euch einen Strich durch die Rechnung machen, gehört zum spannenden F1-Alltag. Die ultimative Herausforderung ist der neue "Grand Prix Championship"-Wettbewerb: Hier sind alle Einstellungen auf Simulation gestellt.
Ambitionierte Pläne hat Psygnosis auch, was den Splitscreen von "Formel 1 '98" angeht: Zehn andere CPU-Fahrer sollen für Spannung beim Duell sorgen, in der Box werkeln außerdem voll animierte Mechaniker an Felgen und Tankstutzen.

Bitteres Lehrgeld für ungestüme Fahrer: "F1 '98" legt mehr Wert auf Simulation.

Wetterbedingungen und 3D-Crashs sind bereits implementiert: MAN!AC begutachtete die aktuelle Alpha-Version von "F1 '98" in Liverpool.



Schauplatz Liverpool: Jährlich besucht MAN!AC das Psygnosis-Quartier, um Euch mit aktuellen Entwicklerinfos zu versorgen.

den 26 Filmszenen auf Euch zukommt. Wichtiger ist nämlich die Möglichkeit, jetzt pro Einsatz unter vier Jägern zu wählen. Natürlich müßt Ihr Euch die Schiffe Hex, Wraith, Diablo und Voodoo erst mal verdienen, und auch dann bleibt für Euch noch jede Menge zu tun: Mit den Krediten, die Euch das Oberkommando für jeden erfolgreichen Kampfeinsatz aufs Pilotenkonto gutschreibt, rüstet Ihr Euer Feuerspucker-Quartett in mehreren Kategorien zu Kampfmaschinen hoch. Antriebsaggregate, Schildgeneratoren, Afterburner und "Gyros"-Steuerdüsen sind allerdings nicht bei jedem Modell bis zum gleichen Niveau aufrüstbar. Eine Besonderheit stellt das Dropship "Spook" dar, mit dem Ihr auf Planetenoberflächen operiert. Beim Testangriff erwies sich das kleine Biest als wahre Vernichtungsmaschine, die mit enorm hoher Kadenz Abwehrtürme, Kreuzer und Jäger zerhackt. Auf die heroische Stimmung, die durch den orchestralen Soundtrack vermittelt wird, haben wir Euch schon in Ausgabe 6/98 hingewiesen. Jetzt verriet uns Lol Scragg, daß klassische Stücke von Beethoven bis Korsakov lizensiert wurden. Damit Frust keine Chance hat, wurde die Missionsstruktur entschärft: Nur wenn Ihr in einem aus drei Missionen bestehenden "Act" zwei Missionen nicht schafft, befindet Ihr Euch auf dem negativen Ereignispfad. Schafft Ihr zwei Acts in Folge nicht, wird die Geschichte beendet, der Krieg ist vorbei. Lol zur Moral: "Trotz aller heroischen Momente im Spiel ist es wichtig zu zeigen, daß auch in der Hightech-Zukunft ein Krieg zu nichts führt. Das wird am Ende klar: OK, der Krieg ist gewonnen, aber was hat das außer Tod und Trauer eigentlich gebracht?" *cb*

Art-Director Dave Crook hat gut lachen: Seine Arbeit an "CW 2" ist jetzt beendet.







"Spook" in Aktion: Ob beim Nahkampf gegen Roboter-Dronen (links), beim Anflug auf Stellungen (Mitte) oder dem Tiefflug über Reaktoren (rechts): Die Feuerkraft des Bodengleiters ist ausreichend, um die Luftabwehr der Liga in ernste Schwierigkeiten zu bringen!

TITEL Colony Wars 2 – Vengeance
HERSTELLER Psygnosis
SYSTEM Playstation
BRD-RELEASE November

Pilot Mertens im Weltraum-Feuersturm: Actiondrama mit intelligenten Missionen und Effekt-Overkill.

N64-Gleiter startbereit!

Statt "Wipeout 3" für die Playstation zu entwickeln, setzt Psygnosis das Kult-Rennspiel auf das N64 um – mit neuen Features.

Die Designer wagen keine größeren Experimente: Wer die beiden Playstation-Originale nur kurz angespielt hat, für den ist "Wipeout 64" auf den ersten Blick dasselbe Spiel. In der Tat: Das Design der Menüführung, Schiffsklassen und die meisten Waffen wurden übernommen. Zwar schießt jeder der vier Gleiter jetzt mit einer individuellen Superwaffe, doch gravierend sind die Auswirkungen nicht. Die sieben verschlungenen Strecken dagegen wurden komplett neu entworfen, um auch 32-Bit-Fans einen Kaufanreiz zu geben. Ausschlaggebend hierfür waren aber vor allem technische Gründe: Durch geringere Polygonleistung der 64-Bit-Konsole mußte bei Tunneleinfahrten, Steilkurven und Sprungschanzen penibel darauf geachtet werden, nicht zuviel Pop-Up zu generieren - dieses Ziel haben die Entwickler mit einer konstant schnellen, sauberen Routine voll erreicht. Hauptvorteil der 96-Megabit-Modul-Version, die übrigens trotz Kompression tadellose Techno-Musik hervorzaubert, sind vor allem Mehrspieler- und Challenge-Modi. Bis zu vier Spieler jagen im Splitscreen gleichzeitig über die Piste: Die Streckenoptik wird dafür vereinfacht, und die Jagd spielt sich nicht mehr ganz so flüssig, aber immerhin: Für Party-Fans ist diese Variante ein klares Kaufargument. Bei den anfangs drei Challenge-Rennen holt Ihr Euch Bronze-, Silber- und Goldtrophäen. Je sechs Qualifikationen sind bei "Race", "Time Trial" und "Kill-Challenge" zu knacken, bevor ein geheimer Flitzer, eine siebte Strecke und überlegene Waffen-Power anwählbar sind. Damit aber nicht genug: In den folgenden Challenges kombinieren sich die Anforderungen: Schießt drei Gegner ab und erreicht mindestens als dritter das Ziel - so kommt noch mehr Action ins Rennen. "Wipeout 64" ist fast fertig und wirkt in der uns vorliegenden Version einen Tick besser als beide Playstation-Versionen. Dank Analogstick fällt die Steuerung ohne Luftbremsen gefühlvoller aus; die Grafik ist weniger aufwendig, aber frei von störendem Clipping.



Eine Handvoll neue Effekte und mehr Spielmodi: "Wipeout 64" ist eine kompetente Neuinszenierung.





Oben eine der neuen Spezialwaffen beim Einsatz, rechts eine an "F-Zero" erinnerende Skizze (Bilder: N64).



Noch ruckelt der Vierspieler-Modus: Die Optimierung der Grafikroutine hat momentan oberste Priorität.

Duell an der Steigung: Die Dreiecke warnen vor ungeduldigen Konkurrenten.

Dank breiterer Strecken gewinnt der Waffeneinsatz an Bedeutung. Pazifisten fahren ohne Knarren.

In solch' futuristischen Auswahlmenüs legt Ihr den Spielmodus fest

Rauch- und Düseneffekte bei der Jagd auf die Bestzeit: Wenn Ihr einen der drei Turbos zündet, droht ein Crash an der Bande!

WORK in PROGRESS

Knapp ein Jahr nach der Premiere von "Extreme G" läßt Acclaim erneut die Gleiter aus der Startrampe schießen: Das Nintendo 64 dreht durch!

Anhand eines farbigen Rings erkennt Ihr die Leistung der offiziellen und geheimen "XG 2"-Bikes.

Mit deutlich gesteigertem Umfang geht der Kampf der "Extreme G"-Bikes in die zweite Saison: Für die 98er-Ausgabe hat Acclaim die Anzahl der futuristischen Sportvehikel von acht auf 15 erhöht, außerdem warten sechs geheime Flitzer auf Euch. Im Gegensatz zu den bisher zwölf vorgegebenen Kursen sind die 25 neuen Abschnitte jeweils in Mirror- und Rückwärts-Modi direkt befahrbar, auch durch wechselnde Absperrungen kommt mehr Abwechslung ins Rennen. Die Waffensysteme bilden erneut den Hauptbestandteil von "XG". Die Primärkanone unterscheidet sich je nach Fahrer. Neu ist, das diese Standardwaffe aufrüstbar ist und dadurch verschieden stark die

"Formel 1" in fernen Galaxien

Vor dem Rendern der 25 Strecken von "XG 2" schwangen Grafiker den Zeichenstift: Nach den Konzept-Anweisungen, die Flora, Architektur und Erscheinungsbild der zwölf Planeten beschreiben, werden Skizzen und Entwürfe angefertigt, wie die einzelnen Kurse in etwa aussehen werden. Sowohl grafische Details, als auch dramaturgische Elemente nehmen so erstmals Form an: Hängen Astgabeln in die Fahrbahn des Loopings, bewahrt Euch eine dramatische Steigung vor dem Crash mit einem Wolkenkratzer, erschweren Blitze den Weg durch die stillgelegte Fabrik? Finden die Entwürfe die Zustimmung des Chef-Grafikers, machen sich Programmierer an die Umsetzung . Mit dem Wissen über Hintergrundelemente, Bauwerke und Effekte werden die Kurse in einem Editor entworfen und später texturiert. Dank der Skizzen können auch Elemente wie Schanzen und Abzweigungen leichter integriert werden – schließlich erkennt man schon vorab, wie das Resultat aussehen soll. Auf diesen Skizzen erhaltet Ihr einen Eindruck von der Ideenvielfalt hinter "XG 2": Traum-Layouts statt Kreisverkehr!

Besichtigt fremde Welten via Überschall-Trip: Hier drei der "XG 2"-Streckenstudien, an denen sich das Design orientiert.



Nutzt die Steilwand und schießt mit Vollgas aus der Kurve!

Los geht's: "Extreme G"-Cracks sichern sich durch gefühlvolles Gasgeben am Start einen wuchtigen Turboschub.

Schilde der anderen Bikes beschädigt. Noch mehr Pfiff kommt dadurch ins Spiel, daß Ihr durch Knopfdruck Laser- und Bolt-Geschütze aufladen könnt. Je nach Ladezustand und Power-Stufe prallen Eure Salven mehrfach von den Absperrungen zurück und treffen so mit höherer Wahrscheinlichkeit ins Ziel. Natürlich sind auch Zusatzwaffen verstreut: Sammelt diese durch einfaches Überfahren ein – schon installieren sich beeindruckende Polygon-Anbauten an Euer Bike, und Ihr verwandelt Euch in eine düsende Festung.

Lernt Reichweiten und Einsatzmöglichkeiten der 16 Waffen kennen, um den Pulk vor Euch zu zerblasen – jetzt beleuchten Traktorstrahl, "Mortar"-Mörser oder Multi-Raketen sogar dynamisch die vorbeirasende Umgebung. Doch auch hinter Euch herrscht das Recht des Stärkeren: Erblickt Ihr mißliebige Biker im neuen Rückspiegel, laßt Ihr Proximity-Minen fallen oder schießt eine "Rear Firing Rocket" los. An der Taktik ändern somit auch die breiteren, aber dezent langsameren Strecken von "XG 2" nichts: Setzt Euch möglichst früh von der Meute ab, sonst hagelt es regelmäßig Raketentreffer. Die Trassenführung der neuen "Extreme Contest"-Austragungsorte ist abenteuerlicher denn je: Korkenzieher-Loopings, Mehrfach-Verzweigungen und Steilwandkurven machen ausgiebige Proberunden notwendig, die vom Vorgänger übernommene Einlenk-Funktion per R-Taster bewährt sich, wenn's eng wird. Wie im Original wählt Ihr zwischen diversen Spielmodi: Sowohl frei befahrbare "Battle Arenas", als auch "Capture the Flag" und ein witziges, neu konzipiertes Shoot'em-Up sind wählbar. *cb*

Ein Duo in der Röhre: Während des Zweispieler-Modus gönnen sich die CPU-Fahrer eine Auszeit.

Extreme-Bikes

Damit "XG 2" zwar eine konsequente Fortsetzung, aber kein radikal neues Spiel wird, behält Probe das Prinzip und das bekannte Bike-Design des Vorgängers bei. Grundidee der "Extreme G"-Neo-Motorräder: Die Fahrer liegen in ihren Gefährten mit dem Gesicht voraus auf dem Bauch. Dadurch lassen sich atemberaubend aerodynamische Bike-Formen realisieren. Die Zweirad-Flundern wurden allerdings nur zum Teil vom Vorgänger übernommen. Durch gestiegene Teilnehmerzahl und etliche Bike-Premieren stehen über ein Dutzend neue Gefährte in knalliger Lackierung am Start. Die Einstufung der Bikes erfolgt anhand der fünf Kriterien Schild, Geschwindigkeit, Steuerung, Waffenarten und Beschleunigung. Wem das Standard-Angebot an Bikes in Sachen Motorleistung zu lasch ist, der sei getröstet: Wie schon im ersten Teil wartet eine Reihe von witzigen Extra-Zweirädern auf das Startsignal!

TITEL
XG 2
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
November

Umfangreiche Fortsetzung des bisher rasantesten N64-Flitzers: Fantasievolle Weltraum-"Formel 1".

Alien-Piloten am Start

Zwar liegt das Hauptaugenmerk der neuen "XG"-Episode auf schnellen Zweirad-Gleitern, doch diesmal lernt Ihr auch die Piloten der Schubkraft-Show kennen. Die 15 Alien-Fahrer erleichtern Euch die Wahl der Bikes und bringen mehr Persönlichkeit in die kalte Welt der Future-Formel-1. Das Design der Fahrer soll ohne großes Studium der technischen Daten sofort die Vorzüge der Kontrahenten visualisieren: Schwere Jungs stehen für hohe Geschwindigkeiten, mit denen Ihr Euch bei entsprechender Kurs-Kenntnis rasch vom Feld absetzt. Exotisch-schlanke Damen aus der gegenüberliegenden Galaxie bringen hingegen ihre Bikes schnell auf Touren und sind geübt mit der Steuerung in engen Kurven – das bringt Unfall-geplagten Anfängern wertvolle Sekunden. Die Skizzen werden aufwendig coloriert, bevor die Programmierer im Animationsprogramm ein vereinfachtes Polygon-Modell basteln. Zu sehen bekommt Ihr die Piloten bisher nur bei der Bike-Auswahl: Schafft Ihr den ersten Platz einer Liga, schaut Ihr in der Endversion den Siegern beim Feiern zu.

Schritt für Schritt nimmt die blaue Lady Formen an: Dank später angebrachter Texturen stimmt die Optik.

Die Kämpfer stürmen aufeinander zu, die Kamera zoomt mit (Bild links und oben): Während im Fernduell Schußwaffen entscheiden, sind beim Nahkampf Combos Trumpf!

Auch Anfängern gelingen schnell effektive Combos (links). Rechts ein Special-Schlag von Cloud: Beachtet den Wischeffekt seines Zweihänders.

Square schlägt zu!

In der verblüffenden Playstation-Umsetzung des Automaten-Prügelspiels "Ehrgeiz" erlebt Ihr Arena-Kämpfe ohne Grenzen!







Prügelspiel-Brauch: Per FMV-Intro werden die Gladiatoren vorgestellt.



TITEL	Ehrgeiz
HERSTELLER	Squaresoft
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	nicht bekannt

Überraschend gute Umsetzung der 360°-Prügelei: Dank direkter Steuerung eine neue Duell-Erfahrung.

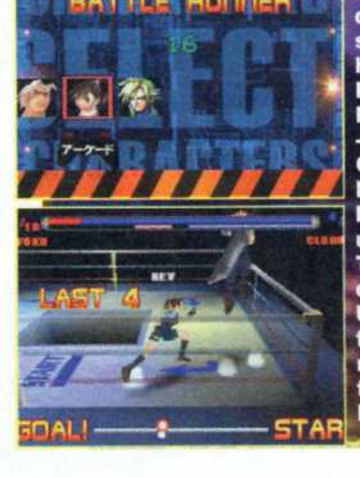
Sobald Ihr bei "Ehrgeiz" das Pad in die Hand nehmt, wird der Unterschied zu anderen Kloppereien klar. Erstmals lenkt Ihr Euren Kämpfer nicht entlang einer Achse, sondern direkt durchs Gelände: Beim Druck nach oben setzen die acht Gladiatoren also nicht zum Sprung an, sondern rennen in der Arena an den oberen Bildrand. Die Höhenunterschiede der Treppenstufen eröffnen Euch dabei entscheidende Vorteile. Durch schnelles Drücken des Schlag- oder Kick-Knopfs setzt Ihr effektvolle Combos zusammen, die aus einer erhöhten Position schwer zu blocken sind. Laufen zwei ängstliche Kontrahenten auseinander, zoomt die Kamera aus dem Ring nach draußen und erlaubt Fernduelle mit Projektilen: Mit Distanzwaffen wie dem "fesselnden" Jojo der zierlichen Yoko oder der Magnum von Ken Godhand schießt Ihr zielgenau auf den Gegner. Doch jedesmal, wenn "Final Fantasy 7"-Held Cloud den Zweihänder wuchtet, und der brutale Han den Raketenwerfer auspackt, schrumpft die rosafarbene Power-Leiste – ist sie aufgebraucht, setzt Ihr auf konventionelle Art mit Kombinationen aus Pad und Action-Knopf zu Würfen und Kontern an. Jeder Kämpfer hat etwa zehn Spezialattacken auf Lager, wovon einige nur ausgeführt werden können, wenn Ihr dem Gegner den Rücken zudreht oder auf einer Anhöhe steht. Das führt zu hektischen Verfolgungen und effektvollen Schießereien: Combo-Volltreffer jagen transparente Druckwellen durch die Arena, Minen-Explosionen und Einschläge erinnern eher an Actionspiele denn an Prügeleien. *cb*



Cloud nutzt sein Super-Special, um die verdutzt dreinblickende Yoko zu treffen: Ihr rosa Energiebalken schrumpft.

Marathon-Schmerz und Rennvergnügen

Um "Ehrgeiz" mehr Langzeitmotivation zu verleihen, spendiert Euch Square zwei neue, Playstation-exklusive Spielmodi. Den INFINITY BATTLE (rechts) kennen Fans schon aus anderen Prügelspielen. Hier kämpft Ihr mit nur einem Leben nacheinander gegen alle Gegner. Erreicht Ihr einen KO, werden sowohl Energie- als auch Extra-Leiste wieder erweitert, und Ihr findet Euch im nächsten Duell wieder. Weit witziger ist der BATTLE RUNNER-Modus (unten). In diesem innovativen Mix aus Renn- und Prügelspiel gewinnt nicht der brutalste, sondern der agilste Kämpfer: Eure Aufgabe ist es, möglichst schnell eine Arena mehrmals zu umrunden. Dabei achtet Ihr auf Eure Kondition genauso wie auf die Aktionen der Gegner. Ist dieser gerade besonders schnell, habt Ihr freie Hand, ihn auf die Matte zu schicken – mit wuchtigen Combos stoppt Ihr Ihn und nehmt die Beine in die Hand, um aufzuholen. Trickreiche Extras, die u.a. zu einer Umkehrung der erforderlichen Laufrichtung führen, fordern ständige Konzentration.



System 12 gegen Playstation

Kein Wunder, daß die Heimversion von "Ehrgeiz" nicht ganz so gut aussieht als das Spielhallen-Vorbild (siehe MAN!AC 6/98): Dort läuft das Geprügel mit der "System 12"-Hardware, der größere Speicher wird für hochauflösende Texturen genutzt. Im Vergleich dazu wirkt die Playstation-Demo trotzdem erstaunlich akkurat. Zwar fehlten noch herumstehende Extra-Kisten und eine direkte Einblendung der Combo-Punkte, doch ist dies auf das frühe Entwicklungsstadium zurückzuführen. Sowohl bei der authentischen Gestaltung der Arenen, als auch bei der verblüffend hohen Bildrate (60 fps) ging Square keine Kompromisse ein. Lediglich die Modellierung der Charaktere offenbart gravierende Unterschiede: Godhand, Sasuke & Co. sind jetzt nur mehr aus halb so vielen Polygonen zusammengebastelt, die Texturen wurden pixeliger. Dennoch ein Lob an Square: "Ehrgeiz" ist auf dem Weg zu einer rundum gelungenen Heimversion, die technisch in der höchsten 32-Bit-Liga mitmischt.



Links die "System 12"-Version von "Ehrgeiz", rechts eine Szene aus der Playstation-Umsetzung.

REGEL 106

'Während des Trainings und des Rennens haben die Fahrer stets vorschriftsmäßige Helme und Kleidung zu tragen.'

Offizielles FIA-Reglement.







Formel 1'98. ECHT AMTLICH.





Odd MAN!AC

Damit Ihr wißt, wie Abe's Abenteuer entstehen, besuchte MAN!AC die "Oddworld Inhabitants": An der Westküste der USA grübelt man über intelligenten Spiele-Scripts.

Eine Software-Schmiede, die sich ausschließlich mit einer eigenen Fantasy-Welt beschäftigt? Das muß "Oddworld" sein! Hier brüten knapp 60 Angestellte über Fleeches, Mudokons und vielen weiteren Einwohnern jener bunten Welt, die so grausam sein kann. Mitten in der idyllischen Kleinstadt San Luis Obispo, knapp eine Flugstunde von Los Angeles entfernt, finden die Mitarbeiter statt Stau und schlechter Luft die Muße für harte Designer-Arbeit.

Die Unterschiede zu anderen Entwicklern beginnen in der akribischen Modellierung jedes einzelnen Lebewesens als Plastik und hören bei bedeutungsschwangeren Spielinhalten noch lange nicht auf.

Gegründet wurde die Firma 1994: Die erfolgreiche Computergrafik-Filmproduzentin Sherry McKenna ("The last Starfighter") arbeitet bei der Spezialeffekt-Firma "Rythm and Hues" und hat für Videospiele gar nichts übrig: "Spiele haben mich wegen der plumpen Optik damals nicht interessiert. Zu kompliziert, zu langweilig", lautete das knappe Urteil. Erst nachdem ihr Creative-Director

Skizzen aus "Oddworld": Entwicklung, Speiseplan und Verhalten aller Lebewesen sind schon festgelegt, die Geschichten werden in diese Welt eingefügt.
Unten: Abe-Chef Lorne Lanning beim Interview.

adds Life!
besucht Abe´s Eltern

BONEWERKZ

Lorne Lanning monatelang versucht, sie von der Faszination interaktiver Unterhaltung zu überzeugen, fallen ihre Vorurteile. Als dann noch Differenzen innerhalb der Firma auftreten, ist der erste Schritt zur Gründung von "Oddworld" getan: Lorne schwärmt von künstlerischer Freiheit, nie vorher gesehenen Charakteren und einer stimmigen Welt, in der diese Kreaturen leben. Mit einem Kapital von drei Millionen Dollar gründen die beiden 1995 "Oddworld Inhabitants" – Büros werden angemietet, Mitarbeiter eingestellt und das Konzept von "Abe's Oddysee" erstellt. Später beteiligt sich der Publisher GT Interactive an dem Unternehmen. Das hat allerdings keine Auswirkung auf die Ausarbeitung der Oddworld – nach wie vor bastelt die Design- und Kreativabteilung völlig unabhängig an einer faszinierenden Welt. Die Designer der Firma beschäftigen sich nicht nur mit der Evolution und Ereignissen dieser Welt, sondern auch mit der Abstimmung auf die zu entwickelnden Spiele – wann wird eine Spezies eingeführt, welche Auswirkungen hat dies auf andere Rassen, in welcher Episode werden die Zusammenhänge verdeutlicht? Jedes Ereignis, jede Wendung wird für mehrere Spiele im voraus geplant – unlogischen Story-Wendungen à la Hollywood-Kino werden vermieden. "Wir planen die Oddworld von der Zukunft rückwärts, und viele Dinge, wie Abe's zugenähter Mund, werden erst später erklärt", so Sherry. Umso überraschender die Entwicklung von "Abe's Exoddus", dem zweiten Playstation-Spiel der Firma – dieses Projekt wurde quasi zwischen Abe und "Munch's Oddysee" geschoben, da "Dreamcast" & Co. noch eine Weile auf sich warten lassen. Hier war laut Lorne Lanning die Story kein Problem: "Erst prüften wir, ob ein zweiter Teil von Abe überhaupt möglich war. Glücklicherweise reichten die nicht realisierten Storyelemente von unserem ersten Spiel für ein neues Abenteuer – nämlich Exoddus", so Lorne. Nach einer kräftigen Personalaufstockung teilten sich die Inhabitants in zwei Gruppen. Der auf zwei CDs erscheinende "Exoddus" (siehe MAN!AC 7/98 und 8/98) ist im Grunde eine dramatisch

FEECO DEPOT

FMV-Szenen sind vor allem für die grafikverliebte Shery McKenna unabdingbar: Es geht darum, glaubwürdig eine Geschichte zu erzählen!"

SLIG BARRACKS



MUNCH´S ODDYSEE

Der zweite Teil der "Oddworld"-Reihe erscheint erst im Jahre 2.000, doch schon jetzt wird das Konzept erstellt.

Nach "Abe's Oddysee" sollte das Kapitel Abe abgeschlossen sein, der kommende Held Munch will schließlich in aller Ruhe auf seinen 3D-Einsatz vorbereitet werden. Doch die Entscheidung für eine 32-Bit-Fortsetzung wurde von GT Interactive befürwortet – schließlich garantiert die Verbreitung der Playstation hohe Absatzzahlen. Trotz dieses Einschubs bleibt es beim geplanten Termin für "Munch's Oddysee". "Damit wir den Zeitplan für Munch nicht ändern müssen, arbeiten die meisten Programmierer an 'Exoddus', während viele Grafiker bereits an 'Munch' sitzen", so Sherry McKenna. Der für Dreamcast & Co. geplante Titel soll mehrere Genres vereinen – natürlich mit einer ordentlichen Dosis Hollywood, das für Lorne gleichbedeutend für State-of-the-Art-Computergrafik steht. "Munch verknüpft Action, Rollenspiel, Geschicklichkeit und Strategie auf einzigartige Weise: Wir wollen nicht nur andere Genres kopieren, sondern eine neue Spielerfahrung schaffen." Der smarte Kalifornier spricht's und skizziert seine Vorstellungen spontan an die Tafel: Dort verbindet er alle Genre-Symbole zu 'Munch' – wie diese Verknüpfung abläuft, ist noch nicht definiert. Während das Charakterdesign für Munch also schon auf vollen Touren läuft, befindet sich die technische Seite noch in der Frühphase. Damit "Munch" zum Zeitpunkt der Entwicklung nicht bereits veraltet ist, lizensierte man mit der Grafikroutine des PC-Titels "Unreal" erstmals eine fremde Technologie. Mehr als ein Stein in der Technik-Mauer von "Munch" ist dies allerdings nicht, wie Lorne versichert: "Die Routine von "Unreal" ist für einen 3D-Shooter maßgeschneidert, wir benutzen davon nur Teile wie den Schattenwurf und andere Grafikeffekte. Als Folge davon können wir uns auf das Wesentliche konzentrieren, nämlich Probleme wie Kameraführung und Interaktion der Charaktere." Angekündigt wird das Spiel übrigens schon am Ende von "Abe's Exodus": "Munch's Oddysee" erscheint im Jahr 2.000 – aber erwartet nicht, daß es auf Eurem mickrigen 32-Bit-System läuft!



Die Verknüpfung populärer Genres soll neue Akzente setzen: "Oddworld"-Chef Lorne Lanning skizziert für MAN!AC das Konzept von "Munch's Oddysee".



erweiterte Variante des ersten Spiels in klassischem 2D – "Munch's Oddysee" dagegen geht völlig andere Wege (siehe Kasten).
Allen "Oddworld"-Spielen gemein ist die aufwendige Darstellung der Story, aller Charaktere und die audiovisuelle Präsentation.
"Kern ist die Story und deren Charaktere", so Sherry. "Wenn die Story nicht intelligent ist und die Charaktere nicht glaubhaft, dann gehen die Leute nicht ins Kino, und sie spielen auch Dein Spiel nicht." Diese Detailverliebtheit ist sofort erkennbar, wenn man durch die Büroräume schlendert: Von jeder Wand hängen Designskizzen, Storyboards und Flußdiagramme. In Lornes Büro stehen meterweise inspirierende Comics, Naturbildbände und Plakate. Damit die Identifikation mit den Bewohnern von Oddworld steigt, werden Hauptcharaktere wie Mudokons, Sligs und Glukkons als Modelle gebastelt, in denen sie Gestalt annehmen und "real" werden. Später allerdings existierten die Lebewesen nur noch im Rechner und können in jede erdenkliche Form gebracht werden. Die Story der Spiele ist nicht nur bis ins letzte Detail durchdacht, sondern auch in Punkto Emotionen geplant wie ein Hollywood-Streifen – und mit einer Botschaft versehen (siehe Kasten). So entwickeln die Designer hier echte Spiele-Kunstwerke, die in jedem Bereich Maßstäbe setzen sollen. Nach der Präsentation einer fortgeschrittenen "Exoddus"-Version auf der Playstation haben wir MAN!ACs nicht den geringsten Zweifel, daß dies auch in der 128-Bit-Zukunft so bleiben wird. *cb*

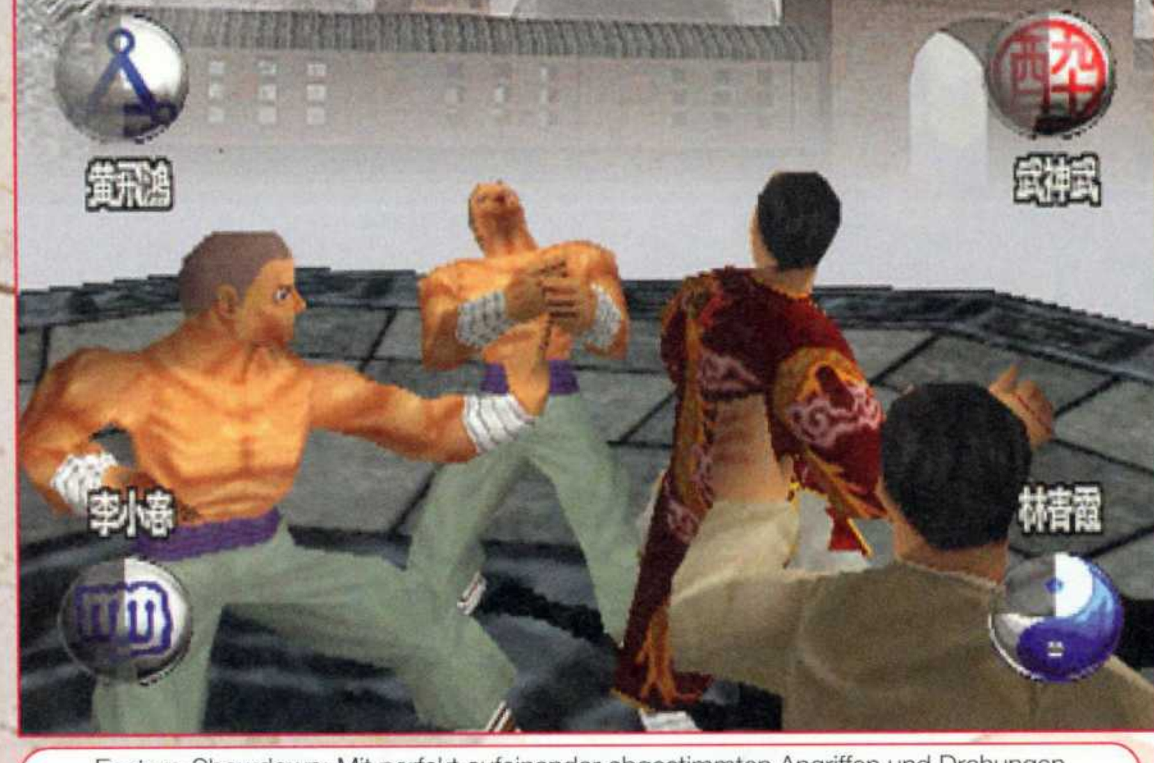
DER NÄHRWERT VON SPIELEN

Statt brutalem Hau-Druff vermittelt die "Oddworld" eine Botschaft – nehmt Euch etwas Zeit, um über Euch selbst nachzudenken!

Um den Unterschied der "Oddworld"-Philosophie zu der anderer Firmen klarzumachen, benutzt Lorne Lanning auf den ersten Blick seltsame Vergleiche: "Der Nährgehalt der heutigen Videospiele ist wie der einer Cola - das Zeug schmeckt, aber nach einigen Minuten bist Du genauso durstig wie vorher. Das Problem: Diese Produkte haben keine Story, nicht einmal eine schlechte. Sie haben das, was wir eine "Entschuldigung für eine Story" nennen, denn es ist keine Substanz da. Wir Spieledesigner sollten kreativ sein, die Realität künstlerisch verarbeiten; erst dann entstehen Spiele, wie wir sie verstehen."

Wer sich mit der Geschichte von "Abe's Oddysee" beschäftigt, findet eine Menge metaphorische Andeutungen von Mißständen der realen Welt: Die skrupellosen Glukkons, die anderen Lebewesen ihre Existenzberechtigung absprechen, und die ethische Frage des zügellosen Fleischverzehrs kratzen dabei erst an der Oberfläche. Viel tiefer geht die Feststellung im Prolog von "Abe", daß er früher als Sklave in dieser Maschinerie festgehalten wurde und doch eigentlich glücklich war – erst die Kunde von den geheimen Vorgängen in der Umwelt zwang Abe zur Flucht. Hätte Abe sich schon früher mit den Zusammenhängen beschäftigt, wäre er nicht jahrelang ausgebeutet worden, sondern hätte schon viel früher seine wahren Fähigkeiten genutzt. Auch in "Exoddus" werden Alltagsprobleme wie Sucht, Depressionen und Gemeinschaft behandelt – allerdings nicht immer auf den ersten Blick erkennbar. Warum sollten nicht auch Videospiele zum Nachdenken anregen?

Sherry McKenna erläutert eine Modell-Plastik: "Wir wollen, daß unsere Mitarbeiter die Kreaturen auch räumlich vor sich haben." Rechts neben der Flasche erkennt Ihr Sherrys Büro.



Eastern-Showdown: Mit perfekt aufeinander abgestimmten Angriffen und Drehungen schlägt der erfahrene Shaolin-Kämpfer die von allen Seiten heranstürmenden Feinde zurück.



Um die "Shaolin"-Massenszenen zu testen, läßt THQ hölzerne Sparrings-Partner aufmarschieren. Im fertigen Spiel werden die komischen Klopper voraussichtlich nicht auftauchen.

Keilerei im Kloster

Die hohe Kunst der Prügelns steht bei der wichtigsten THQ-Produktion der letzten Jahre im Vordergrund: Statt mit Specials und Supercombos bezwingt Ihr in Shaolin die Feinde erst nach hartem Training.

Gegenüber wilden FX-Beat´em-Ups mit überzogenen Combos und blutigen Finishing Moves, fristen ernsthafte Kampfsportspiele ein Schattendasein. Neben Squares "Bushido Blade" und Koeis "Dynasty Warriors" kennen wir MAN!ACs kein Prügelspiel, das sich nicht an Anime-Action, sondern an der historischen Realität orientiert. Um so erfreulicher, daß jetzt THQ ein authentisches Beat´em-Up vor dem Hintergrund des chinesischen Shaolin-Klosters in Auftrag gab. Ein Beat´em-Up für Asketen und Ästheten: Inmitten malerischen Berg- und Waldlandschaften prügeln sich bis zu sieben Adepten gleichzeitig, via Multi-Tap werden vier Helden von menschlichen Spielern gesteuert. Der Multiplayer-Kampf und das Gefecht "Einer gegen Sechs" sind die augenfälligsten Unterschiede zu "Tekken" & Co. Doch auch vom Tempeltrubel abgesehen, folgt "Shaolin" einem neuen Konzept: Die konzentrierte Beherrschung von sechs verschiedenen Kampfstilen ist Euer Ziel, damit Ihr im "Quest-Mode" gegen die Übermacht besteht. Denn neben den Trainings- und Vs-Modi lockt "Shaolin" mit einer spannenden Reise durchs mittelalterliche Japan und der Suche nach den Kampfsportgeistern "Butoku". Grafik und Sound sind auf die mystisch verklärte Handlung abgestimmt: Über fein schattierten Muskeln rascheln prächtige Kostüme mit realistischem Faltenwurf. Rituelle Mönchgesänge schmettern durch Berge und Tempelarenen, während sich die Spieler mit atemberaubenden Kunststücken ins Koma schicken. Statt auf Blitze und Plasma-Entladungen verläßt sich "Shaolin" auf die akkurate Nachbildung von Sprüngen, High-Kicks und Würfen – wer täglich trainiert, schafft übermenschliche Stunts auf Knopfdruck.

In unserer Vorabversion waren von zwölf Helden erst vier eingebaut, auch die Landschaftsgrafik beschränkte sich auf eine Arena vor nebelverhangener Bergformation. Obwohl "Shaolin" erst im Frühjahr nächsten Jahres erscheint, sind Spielbarkeit und flüssige Animationen bereits jetzt fehlerlos: Mit dem Playstation-exklusiven "Shaolin" hat THQ ein überraschendes Ass im Ärmel. *wi*



Schön und tödlich: Unter den "Shaolin"-Helden findet Ihr auch zierlich modellierte Frauen mit höllischen Reflexen.



Schnell, flüssig und ohne Grafikfehler: Bereits in der Vorabversion besticht die Technik hinter "Shaolin".

SHAOLIN

Die Kammern der Shaolin sind nicht nur eine durch unzählige Hongkong-Eastern gefeierte Legende, sondern Realität und Vorbild für die weltweite Kampfsportgemeinde: Im 6. Jahrhundert von einem indischen Mönch gegründet, wurden in den insgesamt fünf Klöstern die wichtigsten Kampfstile und die Grundlage zu vielen neuzeitlichen Martial-Arts-Disziplinen entwickelt. "Junger Wald" bedeutet der Name Shaolin aus dem chinesischen Mandarin-Dialekt übersetzt, denn neben dem frisch errichteten Stammtempel der buddhistischen Mönche ließ der Kaiser Bäume pflanzen.

Um geistige und körperliche Stärke zu erlangen, üben die Shaolin-Mönche auf Basis der Tierbewegungen von Tiger, Kobra, Leopard und 15 anderen Tieren. Im wilden Mittelalter wurden aus den Bewegungsmustern effektive Kampfsport-Manöver.

Fast 1.500 Jahre wirkten die Shaolin-Lehrer, doch mit dem Boxeraufstand der Jahrhundertwende und den Weltkriegen versank die Schule: Die Neutralität der Mönche führte zu ihrer rücksichtslosen Verfolgung und zur Vernichtung der fünf Tempel. Über die letzten authentisch ausgebildete Shaolin-Kämpfer ranken sich abenteuerliche Geschichten, doch es ist nicht diesen, sondern den Massenmedien Manga, Kino und Videospiel zu verdanken, daß die Shaolin unsterblich sind.







"Echte" Dreamcast-Bilder sind noch rar: Die "Godzilla"-Optiken gab Sega rechtzeitig frei, doch "Sonic" verfehlte den MAN!AC-Redschluß um drei Tage.



Spieleentwickler weltweit

Ja zum Dreamcast

Seit drei Monaten kennen alle Spielefirmen Segas Plan und die Technik hinter der neuen 64/128-Bit-Konsole. Springen Entwickler und Hersteller auf den Dreamcast-Zug?

Als Sega zur New Challenge Conference ihren Saturn-Nachfolger "Dreamcast" enthüllte, wurden speziell aus Europa fünf erfahrene Softwarehäuser als 2nd-Party-Entwickler präsentiert (MAN!AC 8/98). Neben der internen Abteilung No Cliche programmieren Argonaut, Bizarre, Appaloosa und Red Lemon schon jetzt erste Dreamcast-Spiele, die zum Euro-Launch Herbst '99 erscheinen. Für Japan arbeiten die internen Abteilungen auf Hochtouren, der Start ist in wenigen Wochen. Bis dahin sollen zehn Spiele von zwei AM-Abteilungen ("Sega Rally", "Virtua On"), dem Sonic-Team sowie dem Interchannel-Label des Hardware-Partners NEC fertig sein. Für die USA hat Sega die Software-Riesen Acclaim, Midway, Fox und Electronic Arts gewonnen. Nachdem auch David Perrys Shiny-Entwicklungsteam "Messiah" und andere 3D-Spiele plant, steht wohl auch die Firmenmutter Interplay auf der Seite von Sega. Massig Spitzenspiele garantiert?

"Godzilla Generations" soll sowohl die Grafik-Power des Dreamcast, als auch den Datenaustausch via VMS unterstützen.

Weltweite Software-Unterstützung

Im Moment sieht es wirklich nicht so aus, als müßte das Dreamcast unter Software-Hunger leiden. Die Zeit ist reif für den nächsten technologischen Schritt, leistungsfähige Hardware muß her, damit die Konsolenszene die neue Generation 3D-beschleunigter PC-Spiele nicht verpaßt. Neben Originalspielen stehen zügige Umsetzungen an erster Stelle: Kaum eine Spielefirma mit Standbeinen im Konsolen- oder PC-Sektor möchte das Dreamcast ignorieren. Im Videospielsektor sieht es ähnlich aus: Die Playstation steht auf dem Zenith, daß eine vierte Spiele-Generation "Gran Turismo", "Tekken 3" und "Metal Gear Solid" übertrumpfen kann, wird von den meisten Insidern bezweifelt. Viele Entwickler warten ungeduldig auf eine neue, leistungsfähigere Spiele-Hardware.

So haben auch japanische Traditionshersteller wie Konami und Hudson schon jetzt mit der Dreamcast-Entwicklung begonnen, auch Spiele von Capcom, Atlus und Red scheinen sicher. Am angekündigten Engagement der wichtigsten Hersteller ist auch Segas Lizenz-Politik schuld: So strikt wie Nintendo überwacht der Sonic-Erfinder die Vergabe seiner Entwicklungssysteme nicht. Nach MAN!AC-Wissen fühlt sich bislang noch kein Hersteller ausgeschlossen.

DREAMCAST

Zweiter Frühling für Sonic



"Sonic Adventures" ist bereits seit vier Jahren in der Entwicklung und sollte ursprünglich für den Saturn entstehen. Laut Segas Design-Maestro Yuji Naka wuchs das Konzept aber so schnell an, daß er und sein Team beschlossen, auf die nächste Hardware-Generation zu warten. Jetzt ist Segas Dreamcast startklar und ein runderneuerter Sonic fertig zum Spurt durch eine neue Dimension. Sonic-Erfinder Naka bezeichet sein neues Baby bereits jetzt als "perfekt", der Rest der Welt wird jedoch erst zur offiziellen "Sonic Adventures"-Präsentation einen ersten Eindruck von Sonics 360°-Debüt erhalten – wir warten gespannt.





Zu komplex für 32-Bit: Aus dem gestoppten "Sonic 3D"-Projekt (Vorabbilder von 1995) entwickelte Yuji Naka sein geheimnisumwittertes "Sonic Adventures".






Originalentwicklungen in Japan: NECs "Monster Breeder" wird mit Nintendos neuem "Pokemon Stadium" konkurrieren, "Pen Pen Triathlon" simuliert ein bonbonfarbenes Querfeldeinrennen zwischen ungewöhnlichen Cartoon-Wesen. Als Deutschlandveröffentlichungen sind beide Titel noch nicht im Gespräch.

Neuauflagen & frische Konzepte: Alle angekündigten Dreamcast-Spiele

TITEL	HERSTELLER	BEMERKUNG
D2	Warp	Der exzentrische Spieldesigner Eno entwickelt mit "D2" einen 3D-Thriller, der sich grafisch und inhaltlich zwichen "Resident Evil" und "Tomb Raider 2" einpendelt. Obwohl die ersten Demos die Hardware nicht ausreizen, wirken die Schneelandschaften des parapsychologischen Action-Adventures bereits wesentlich detaillierter als die 360°-Panoramen der 32-Bit-Spiele – und 100% nebelfrei!
Discworld Noir	GT	Parallelentwicklung für PC und Dreamcast: Abgesehen vom Genre (klassisches Grafik-Adventure) und der Thematik (Fantasy-Klamauk in der Scheibenwelt des Terry Pratchett), ist von diesem Dreamcast-Spiel eines westlichen Anbieters noch nichts bekannt.
Godzilla Generations	Sega	Ein "Monster Breeder"-Spiel mit Lizenz der japanischen Toho-Filmstudios: Godzilla, Mothra & Co. toben (vom Spieler gesteuert) durch japanische Großstädte, daß die Polygone fliegen! VMS kompatibel – das dazugehörige Handheld haben wir Euch im MAN!AC 9/98 vorgestellt.
Herdy Gerdy	Core/Eidos	Strenggeheimes Highend-Projekt der Meister-Coder (und traditionellen Sega-Fans) von Core. Den 3D-Film zum Mitspielen erwähnte ein Core-Mitarbeiter erstmals in MAN!AC 9/98 als "grafisch schönstes Spiel", das er jemals gesehen hätte – leider sind noch keine Bilder freigegeben.
Kitahe	Hudson	Definitiv Japan only: In der Rolle eines pubertierenden Schülers reist Ihr durch Japans Hokkaido-Region und versucht, Euch an prominenten Plätzen mit hübschen Mädchen zu verabreden. Gerüchteweise ist auch ein neues Dreamcast-"Bomberman" bei Hudson in Arbeit.
Mercurius Pretty	NEC	Rollenspiel für angehende Alchemisten: In Eurem Labor züchtet Ihr weibliche Elementargeister (Homunculi), die innerhalb von zwei Monaten von putzigen Flaschengeistern zu blühenden Schönheiten heranwachsen. Die Umsetzung eines japanischen PC-Spiels ist der momentan einzige 2D-Titel, der für das Dreamcast angekündigt ist.
Messiah	Shiny/ Interplay	Auf Engelsflügeln durchs 3D-Labyrinth: Der göttliche Heldenbote "kapert" die Körper anderer Spielfiguren, die dann vom Spieler gesteuert werden. Mit dem grafisch aufwendigen 3D-Shooter versprechen David Perry & Co. ein hartes Action-Adventure nur für Erwachsene.
Monster Breed	NEC	Zweispieler-Variante des Game-Boy-bewährten "Pokemon"-Themas: Die Spieler züchten und trainieren Monster und gehen mit ihnen auf gefährliche 3D-Dungeon-Expeditionen. Die Monster-Daten können via VMS transportiert oder getauscht werden, aber nur auf dem Dreamcast erlebt Ihr die Polygon-Ungeheuer in ihrer ganzen grafischen Pracht.
New Horizons 2	Koei	Historische Wirtschaftssimulation im Zeitalter der Dreimaster. Frühere Teile dieser Serie wurden nicht übersetzt, auch das Dreamcast-"New Horizon" ist vorerst nur für Japan geplant. Ob der Erfolg von PC-Spielen wie "1602" an der verschlafenen Strategiespiel-Lokalisierung etwas ändert?
Pen Pen Triathlon	NEC	Ebenfalls pünktlich zum Dreamcast-Start am 20. November soll dieses ungewöhnliche Rennspiel erscheinen: Putzige Fantasy-Wesen rutschen, schlittern und schwimmen durch verzwickte Landschaftskurse – die Verantwortlichen bei NEC und Sega spekulieren sogar über eine Multiplayer-Variante für bis zu 16 Mitspieler!
Sega Rally 2	Sega	Die Automatenumsetzung ist das einzige Spiel in dieser Liste, das vom Hersteller bislang nicht offiziell bestätigt wurde. Trotzdem scheint es sicher, daß die fotorealistische Staub- und Schlammschlacht inhaltlich erweitert (neue Strecken, Fahrzeuge und Optionen) auch für das Dreamcast erscheint. Vielleicht gibt's sogar einen Netzwerk-Multiplayer-Modus.
Romance of the 3 Kingdoms	Koei	Ein neuer, grafisch und technisch auf das Dreamcast angepaßter Teil der bekanntesten Strategiespielserie Japans: Die rundenbasierte, interaktive Geschichtsstunde simuliert militärische, diplomatische und wirtschaftliche Aspekte des chinesischen Mittelalters, vermischt Historie und Sage. Eine Europa-Veröffentlichung ist aufgrund der Thematik unwahrscheinlich.
Seventh Cross	NEC	Trotz des Namens kein reinrassiges Fantasy-Rollenspiel, sondern eine Minschung aus Evolutionsprogramm und Pokemon-Abenteuer: Ihr beginnt Euer Dreamcast-Leben als harmloses Plankton und versucht, in einer feindlichen 3D-Umwelt zu überleben. Meistert Ihr mehrere Generationen und körperliche Transformationen, erhaltet Ihr zum Schluß einen gefährlichen Dämon als Spielfigur – die Chancen stehen 1 zu 800.000!
Shiken Takeshi	Dreamstone	Ein "FF 7"-Rollenspiel des ominösen Japan-Herstellers Dreamstone: Der Held Seed und seine Schwester Jenna fliehen vor den Schergen des bösen Königs Sateus III durch eine Welt der Zauberer und Drachen. Abgesehen von beeindrucken 3D-Optiken gibt's noch nichts zu sehen.

Ungewöhnliche Konzepte aus Japan

Die meisten Lizenznehmer folgen dem Trend zum "Breeder-RPG": Spiele-Mixturen aus Pokemon und Tamagotchi, traditionellem Rollenspiel und "SimCity" machen unter den Ankündigungen die Mehrzahl aus. Ob wir gewagte Konzepte wie "7th Cross" oder "Monster Breed" (beide von NEC) jemals in Deutschland sehen, ist nicht sicher. Selbst der Launch-Titel "Godzilla" setzt auf die japanische Lust, eigene Monster zu züchten und zu Super-Wesen aufzupäppeln. Auch den Gedanken von der lebensecht simulierten 3D-Stadt (ein weiteres Thema momentan angekündigter Dreamcast-Spiele) ist in "Godzilla" konsequent umgesetzt. Für jedes erwachsene Monster steht eine japanische Metropole auf dem Speiseplan. Sega selbst setzt voraussichtlich auf ureigene Werte: Statt Nintendos Pokemon-Trip zu folgen, werden bekannte Arcade-Marken inhaltlich erweitert und dem Sega-Kernpublikum serviert: Angefangen mit einem neuen "Sega Rally", erwarten wir eine Menge bekannter Titel in Dreamcast-exklusiver Umgebung. *wi*





Umsetzungen: Während David Perry an der Dreamcast-Konvertierung seines 3D-Action-Adventures "Messiah" (Bild: PC-Fassung) arbeitet, sitzt ein internes Sega-Team an einem erweiterten "Sega Rally 2" (Bild: Automat).



Washington ade! Wo die Brutalo-Taxler auftauchen, fliegt alles in die Luft: Was sollen neugierige Touristen denn hier noch fotografieren?

Taxi-Touristik 2000

"Rogue Trip" legt los: In schwerbewaffneten Playstation-Taxis rattert nicht nur das Taxameter, sondern auch das MG!



In der "Area 51" besichtigt Ihr Alien-Container – aber aufgepaßt: Gleich fliegt hier alles in die Luft!



Der ganz normale "Rogue Trip"-Wahnsinn: Sammelt im Raketenchaos einen Urlauber ein (rechts unten), und bringt ihn zum "Photo-Point" (links oben)!

US-Entwickler Singletrac bleibt dem "Twisted Metal"-Thema treu und schickt Euch in den Taxi-Wahnsinn des Jahres 2000. Um Kanonen, Lenkraketen und Schleudersitze einzukaufen, befördert Ihr reiche Touristen durch zwölf Schauplätze. Überall dasselbe Bild: Bis zu einem Dutzend Taxis kreuzen auf dem Radarschirm, aber nur vereinzelt lassen sich Fahrgäste mit Hawaii-Shorts blicken. Um diese Passagiere wird gekämpft! Chaotische Fahrer reißen auf Sichtkontakt ihre grellen Trash-Mobile herum und eröffnen mit MG und Raketen das Feuer. Egal, ob gerade eine Boeing auf die Landebahn rollt, oder der Präsident per Helikopter vor dem Weißen Haus landet: Im Raketenhagel der verbissenen Beförderer zählt nur Geld. Sobald Ihr einen verstört winkenden Touristen auf dem Radar gesichtet habt, steuert Ihr geradewegs auf ihn zu. Automatisch öffnet sich die Beifahrertür, der verdutzte Gast ist an Bord. Nun heißt es Geld verdienen. Eure Aufgabe besteht im Transport des Touristen zu einem Foto-Punkt: Nur an dieser Stelle kann der Urlauber seine Erinnerungsbilder knipsen, nur hier streicht Ihr sattes Bargeld ein. Nicht immer klappt es, einen Gast rechtzeitig aufzunehmen. Kommt Ihr zu spät, düst Euer Gegner mit einem Pfeil markiert davon: Ihr wißt, daß der mißliebige Konkurrent gerade Kundschaft hat und ladet den "Ejector" durch. Trefft Ihr den Flüchtigen mit dieser Waffe, wird der Gast meterhoch in die Luft geschleudert und segelt per Fallschirm sanft zu Boden. Das ist Eure Chance, den Kerl doch noch zu schnappen! Nur gegen Bargeld erhaltet Ihr beim Durchfahren farbiger Tore durchschlagkräftige Spezialwaffen oder werdet verarztet – der knappe Energiebalken steigt dadurch etwas an. Neben Flugplatz und US-Hauptstadt steht auch die UFO-Basis "Area 51" auf dem Einsatzplan – von hier aus ist's nur ein kleiner Schritt auf den Heimatplaneten der Aliens. An den restlichen Orten der Odyssee wird gerade gefeilt – Ihr könnt sicher sein, daß Ihr keine Taxi-typischen Ruhepausen einlegen müßt! Was die Gags angeht, braucht man keine Konkurrenz zu fürchten – oder wurdet Ihr schonmal im Taxi von Außerirdischen entführt? *cb*

Mit exotischen Schrottmühlen wagen sich die Taxi-Chaoten auf die Straße...



...und wer sich für die Leistung der abgedrehten Karren interessiert, klickt sich in den Info-Modus: Besonderes Augenmerk solltet Ihr auf die Spezialwaffen jedes Teilnehmers legen.

TITEL	Rogue Trip
HERSTELLER	GT Interactive
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober

Schluß mit lustig: Beim inoffiziellen "Twisted Metal 3" bringt Ihr Touristen ans Ziel – tot oder lebendig!

Steinschlag im All

Nach fast 20 Jahren kehren die "Asteroids" zurück: Schon 1980 ein harter Action-Brocken mit tückischer Physik, raubt die Neuauflage jetzt als 360°-Alptraum allen Playstation-Fans den Schlaf.

Schwerelos im Weltraum, von tödlichen Felsbrocken umgeben: Der Atari-Klassiker "Asteroids" gilt bis heute als eines der ausgefeiltesten und kniffligsten Weltraumballerspiele. Schuld daran sind mehrere Elemente: Zum einen konfrontierte "Asteroids" die 8-Bit-Fans mit physikalischen Tücken, denn einmal beschleunigt, trudelt das Raumschiff weiter – Reibungsverluste sind im luftleeren Raum bekanntlich kaum zu befürchten. Um Kollisionen zu verhindern, jongliert der Spieler mit drei verschiedenen Action-Buttons: Einer zum Gasgeben bzw. Abbremsen einer Flugbewegung, der zweite zum Feuern, der letztefür den Sprung in den "Hyperspace" – der Raumschiff verschwindet und materialisiert an einem zufälligen anderen Punkt des Bildschirms wieder. Das Playstation-Update von Activision scheint auf der "Deluxe"-Version des Klassikers zu basieren: Der riskante Hyperraumsprung ist verschwunden, stattdessen fängt der Spieler Kollisionen durch ein kurzzeitiges Schutzschild ab.

Wer die komplexe Steuerung meistert, hat noch lange nicht gewonnen: Trefft Ihr einen herumschwirrenden Asteroiden, wird dieser nicht atomisiert, sondern lediglich in kleinere Brocken aufgespalten. Paradox: Treffer führen deshalb ersteinmal zu einer Erschwerung Eurer Aufgabe. Nach wenigen Sekunden ist der Bildschirm mit Bruchstücken in allen Größenordnungen übersät, verzweifelt versucht Ihr, die Flugbahn von zwanzig tödlichen Felsen zu berechnen. Erst mit weiteren Treffern lichtet sich der galaktische Steinschlag – der Weg ist frei für den Flug in den nächsten Level.



Neue Feinde, neue Verbündete: Mächtige Raumschiffe kreuzen am Rand des Asteroidenfelds.

Den typischen Elementen des Klassikers bleibt das Playstation-"Asteroids" treu, die Grafik wird hingegen aufgemöbelt. Statt schmucklosen Vektoren vor schwarzem Hintergrund, wirbeln in der 32-Bit-Fassung massive Felsbrocken durch den Raum – Activision verspricht bis zu 4000 bewegte Partikel. Aus dem 2D-Weltall von 1980 wird ein 360°-Schlachtfeld, in dem u.a. mächtige Gravitationsstrudel für Hektik und Verzweiflung sorgen. Zum Glück trefft Ihr nicht in jedem der acht unterschiedlichen Raumzonen auf die berüchtigten schwarzen Löcher, die Euch flugs in eine andere Dimension saugen. Dort greifen, laut Activision, "feindliche Sonnen mit gierigen Flammenfingern" nach Eurem Schiff. Neu sind auch Mittel- und Endgegner, denn im Original besuchte Euch nur eine schmucklose Untertasse in regelmäßigen Abständen. Gegen Asteroiden und neue Feinde helfen Euch die Waffensysteme des 98er-Updates: Activision verspricht Laser-Netze, Schockwellen und ballernde Satelliten, außerdem vier unterschiedliche Raumschifftypen.

Hersteller Activision dachte auch an einen Multiplayer-Deathmatch-Modus: Auf dem PC kämpfen vier Schiffe im kosmischen Chaos gegeneinander, auf der Playstation sind immerhin noch zwei menschlich gesteuerte Raumschiffe unterwegs. *wi*







Hyperraum-Chaos statt plattem 3D: Grafisch ist die Neuauflage Lichtjahre vom Ur-"Asteroids" entfernt.

Augen zu und durch: 3D-Explosionen und die tückische Physik im Bereich eines Gravitationsstrudels lassen Euch schwindeln.



Brennende Schiffe nahe der Tore des Orion: In den abgelegensten Teilen des Weltraums kämpft Ihr ums nackte Überleben.

TITEL	Asteroids 3D
HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	November

Spannender als eine Reise mit Han Solo? Allein oder zu zweit wagt Ihr Euch ballernd ins Asteroidenfeld.



Capcoms langerwarteter Nachfolger der fantastischen Rollenspiel-Saga erscheint bald exklusiv auf der PlayStation in deutscher Sprache.

Breath of Fire 3 führt die Geschichte der Drachenmenschen fort, die sich einst opferten, um die Göttin der Dunkelheit zu vernichten und dem Land Frieden zu bringen. Jahrhunderte später wird das junge Drachenbaby Ryu in einer verlassenen Mine gefunden. Als letzter Überlebender seiner Rasse reift Ryu zu einem mächtigen Krieger heran auf der Suche nach seiner Vergangenheit und Bestimmung. Es scheint, als ob das Böse zurückgekehrt ist, mächtiger als je zuvor.

Die Breath of Fire-Serie war schon immer berühmt für seine spannende und nie zu lang wirkende Storyline. Kaum ein anderes Rollenspiel schafft es so sehr, den Spieler in seine fantastische Welt gefangen zu nehmen.

- Capcom's Rollenspiel-Meisterwerk in deutscher Sprache
- über 80 Stunden fesselnde Story mit vielen Überraschungen
- rotierbare 3D-Engine zur Interaktion mit der Umgebung
- hunderte von Magiesprüchen sorgen für atemberaubende Grafikeffekte
- über 20 Drachenverwandlungen möglich









CAPCOM®

Interact-Bags stecken Eure Konsolen in die Tasche

In den geräumigen Tragetaschen für Gameboy und Playstation verstaut Ihr neben der Konsole auch wichtiges Zubehör

Die Variante für den Gameboy kostet knapp 40 Mark und ist als Gürteltasche konzipiert. Für den Schutz der Konsole sorgt eine dicke Schaumstoff-Fütterung, zwei Reißverschluß-Taschen nehmen Spiele und Batterien auf. Die Playstation-Tasche entpuppt sich dagegen als geräumiger Allround-Rucksack, der ein passendes Extra-Fach für die Konsole bereithält. Zwei Pads verstaut Ihr in den Seitentaschen, im Inneren ist genug Platz für Spiele und Kabel. Beide Taschen sind hervorragend verarbeitet, sehen dank Netz-Design und Interact-Logo schick aus und sind eine lohnende Anschaffung für alle, die ohne Konsole nicht aus dem Haus gehen.



Plastik-Laser: Feuer frei für das Infrarot-Gotcha

"Space Beamer"-Infrarotspielzeug macht Euch zum Hauptdarsteller eines Pistolenduells – ohne Gefahr für Leib und Leben.

Alle Teilnehmer rüsten sich mit einer "Beamer"-Waffe (siehe Bild), die per Knopfdruck mit jeweils sechs Schuß "durchgeladen" wird. Als Trefferfläche dienen Sensoren, die auf die Brust geschnallt werden – bei einem Treffer ertönt ein Krachen, zusätzlich blinkt ein rotes Licht. Eine eingebaute Zählautomatik weist Euch mit ohrenbetäubendem Lärm auf den neunten Treffer hin: Der nächste registrierte Infrarotstrahl beendet den Kampf, Ihr habt verloren.



Das Basis-Set mit zwei "Beamer"-Waffen und zwei Empfängern schlägt mit knapp 100 Mark zu Buche, ein Einzel-Set kostet etwa 60 Mark. Solisten beschäftigen sich mit der beweglichen Robo-Drone (knapp 80 Mark), die willig Eure Treffer schluckt. Umständlich gestaltet sich der Batteriewechsel: Um die Waffen (zwei Mignonzellen) und Sensoren (drei Mignonzellen) aufzutanken, muß per Schraubenzieher eine Sicherung gelöst werden. Auch die angegebene Reichweite von "über 40 Metern" wird in der Hitze des Freiluft-Gefechts bei weitem nicht erzielt – schon bei etwa 20 Metern werden offensichtliche Treffer meist nicht erkannt. Die kurzfristig rekrutierte MAN!AC-Crew "Mering Sensor Devils" lieferte sich einige spannende Infrarot-Duelle, doch sind die Sensoren durch simple Manöver leicht zu verdecken. Mehrere Treffersensoren aber sind teuer und zählen separat – ein programmierbares System würde vielfältige Spielvarianten erlauben.



"Space Beamer" ist ein netter Gag. Die Laser-Duelle können Paintball nicht ersetzen, aber durchaus einen ersten Eindruck von dessen Intensität vermitteln. Die "Space Beamer"-Sets sind erhältlich beim Theo Kranz Versand, Tel. 0931/571601.





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /1 **Gran Turismo** — Sony
Noch an der Spitze, aber das nächste Rennspiel lauert bereits im Windschatten: Kann Sony den Angriff von Codemasters kontern?

2 / - **Colin McRae Rally** — Codemasters
Qualität setzt sich durch: Die akkurate Rally-Simulation erobert ohne technische Probleme den zweiten Startplatz.

3 /2 **Frankreich '98** — Electronic Arts
Trotz WM-Blamage bleibt die Fußball-Simulation in den Top 5: Dank Bundesliga-Start könnte sie sich auch weiter vorne plazieren.

4 / - **War Games** — MGM
Vom Hacker-Kultfilm zum Chartbreaker: Das Action-Spektakel in "Strike"-Manier überzeugt dank flotter 3D-Optik.

5 / - **Alundra** — Psygnosis
Was lange währt, wird endlich gut: Das fabelhafte Action-Adventure hat sich diesen Platz an der Sonne redlich verdient.

Sony beteiligt sich an Entwickler Picture House

Seit Mitte der 90er-Jahre stärkt Sony seine Spieleentwicklung durch Zukäufe und Beteiligungen rund um den Globus

Nach dem Investment in die Rare-Deserteure "8th Wonder" und dem Kauf der Firma "Cyberlife" (ehemals Millenium), hat sich Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) nun mit 50% an dem jungen englischen Entwicklungsstudio "Picture House" beteiligt. Wie "8th Wonder" soll auch "Picture House" Spiele exklusiv für die Playstation entwickeln.
Gründer und Geschäftsführer von "Picture House" ist der englische Programmierer Simon Pick, der bis 1992 für Sales Curve Interactive (SCI) an 16-Bit-Spielen arbeitete. Zusammen mit dem Co-Gründer und Art Director Dennis Gustafsson entwickelte Pick zuletzt eine in Deutschland indizierte Bruce-Willis-Filmumsetzung für Fox Interactive. Momentan sind fünf Leute bei Picture House beschäftigt, die vorerst drei Spiele für Sony entwerfen wollen.

Electronic Arts investiert in Ex-Sculptured-Software

Nach einer Beteiligung an Tiburon im April hat EA nun in das Entwicklungs-Haus Kodiak Interactive investiert

Hinter Kodiak stehen ehemalige Mitarbeiter des Software-Hauses Sculptured Software, das bereits vor einigen Jahren von EAs Mitbewerber Acclaim übernommen und in ein internes Entwicklungsstudio umgewandelt wurde. Unter dem Namen Iguana programmierten die Amerikaner u.a. den N64-Hit "Turok – Dinosaur Hunter" und dessen Fortsetzung.
Der Sculptured-Gründer und langjährige Firmenchef George Metos bleibt auch nach dem EA-Einstieg Geschäftsführer von Kodiak. Unter seiner Führung entstanden u.a. die Konsolen-Konvertierungen einer in Deutschland beschlagnahmten Prügelspiel-Serie, zahlreiche "WWF"- und "Simpsons"-Umsetzungen, sowie die erfolgreichen Super-NES-Titel "Star Wars", "Empire strikes Back" und "Return of the Jedi".
Als erstes Kodiak-Spiel für Electronic Arts ist eine WCW-Wrestling-Simulation für Playstation und N64 geplant – die Exklusiv-Lizenz von THQ läuft 1999 aus.



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **Shining Force 3** — **Sega**
Strategisch an die Spitze: Die verbliebenen deutschen Saturn-Fans würdigen Segas Japano-Hit mit großer Nachfrage.

2 /1 **Panzer Dragoon Saga** — **Sega**
Platzverlust für die Drachensaga: Das Action-Rollenspiel muß sich mit der Verfolgerposition zufriedengeben.

3 /5 **Riven** — **Sega**
Das gemächliche Abenteuerspiel verbessert sich um zwei Plätze: Wer auf prächtige Standbild-Optiken steht, hat sein Glück gefunden.

4 /- **SF Collection** — **Capcom**
Seltener Gast in deutschen Hitparaden: Ein 2D-Prügler läßt mächtige 3D-Konkurrenz hinter sich – Spielspaß hat Vorrang!

5 /2 **Burning Rangers** — **Sega**
Die mangelnde technische Qualität der brandheißen Rettungsmission hat sich rumgesprochen: Rückfall auf Platz 5!

NEC: Noch mehr Spiele für Segas Dreamcast

Schon vor der Veröffentlichung profiliert sich NEC als wichtigster Spieleentwickler für diese Hardware

Mit "PowerVR 2nd Generation" hat NEC auch das Grafiksubsystem für das Dreamcast entwickelt und (vorerst exklusiv) an Sega lizensiert. Nach der Ankündigung der 3D-Action-Rollenspiele "Sengoku Turbs" und "7th Cross" im Juni dieses Jahres, gab NEC Interchannel kürzlich die Entwicklung von zwei weiteren Dreamcast-Spielen bekannt: "Monster Breeder" ist ein Rollenspiel im Stil von "Chocobo No Dungeon" (Square) und "Azure Dreams" (Konami), in dem der Spieler nicht nur plündernd durch Dungeons zieht, sondern sich auch um die Aufzucht freundlicher Monster kümmert. In Zusammenarbeit mit dem transportablen VMS macht dieses Konzept Sinn: Die schönsten der knapp 200 möglichen Kreaturen können getauscht bzw. an Freunde weitergegeben werden. "Mercurius Pretty" ist die Umsetzung eines japanischen PC-Titels von 1994: In der Rolle eines Fantasy-Alchemisten züchtet der Spieler eine Fee, die sich je nach ihrer Erziehung unterschiedlich entwickelt und mit jedem Lebensabschnitt ihr Aussehen ändern. Wie das PC-Vorbild soll auch die Umsetzung ein reines 2D-Spiel bleiben: Statt auf Polygon-Power setzt "Mercurius Pretty" auf eine Bildschirmauflösung von 640x480 Pixeln in 16,7 Millionen Farben.

Japanische Firmen lassen Internet-TV fallen

Die Hersteller ziehen Konsequenzen aus den enttäuschenden Verkäufen spezieller Net-Fernsehgeräte

Sharp und Mitsubishi lassen den Geschäftsbereich auslaufen, Sanyo und NEC produzieren erst dann neue Geräte, wenn "solide Orderzahlen" vorliegen.
Laut der Nachrichtenagentur Nikkei haben die Hersteller mit dem Verkauf von 2.000 Geräten pro Monat gerechnet, insgesamt aber nur 8.000 TVs innerhalb von 18 Monaten (Sharp) bzw. 7.500 (Mitsubishi) und 20.000 (Sanyo) abgesetzt. Lediglich Matsushita wird weiterhin Internet-taugliche TV-Geräte herstellen und vermarkten – Experten bezweifeln den Erfolg.

Der "Resident Evil"-Horror in Eurer Hand!

Mit detaillierten Plastikfiguren spielen Fans die berühmten Horror-Abenteuer auf dem Wohnzimmertisch nach

Statt graue Soldaten in die Spielzeug-Schlacht zu führen, wird jetzt gegen Riesenspinnen und Virus-Mutanten gekämpft. In der Figurenreihe "Video Game Superstars" sind mit den "Resident Evil"-Sets die unheimlichsten Charaktere seit "My little Pony" erschienen. Insgesamt neun Spielfiguren sind in den fünf Sets erhältlich – jeweils mit einer Spiele-typischen Aktion ausgestattet. So läßt der Filius im Wohnzimmer Plastik-Bazookas feuern, Untote per Hebel auferstehen oder pumpt dem Tyrant-Hünen Blut durchs transparente Herz. Der "Cerberus"-Bluthund hingegen zerfällt in zwei Hälften, und vor dem Abendessen reißen besonders innige Horror-Fans dem Zombie noch die faulenden Arme vom Leib. Die Figuren sind ordentlich verarbeitet und aufwendig bemalt. Capcom-Freaks freuen sich über authentische Details: Krampfader und Eiterbeule wirken wie eben auf der Mattscheibe, auch die "STARS"-Barette der Helden Redfield und Valentine wurden nicht vergessen. Jedes der obigen Sets schlägt mit knapp 40 Mark zu Buche, erhältlich sind die Figuren bei Mell's Gameshop, Tel.: 0651/9913021 oder 0651/148863.
Übrigens sind weitere Figurensets für andere "Video Game Superstars" bereits in der Mache: Da soll noch einer sagen, Videospiele verdrängen das Puppenspiel!



GEWINNEN MIT MAN!AC

Action-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Mell's Gameshop, Trier, verlost MAN!AC zehn "Resident Evil"-Figurensets im Wert von je 40 Mark. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die Frage und schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Wieviele Zweierpacks sind der "Resident Evil"-Figurenreihe erschienen?

A) Drei Sets mit je zwei Figuren
B) Fünf Sets mit je zwei Figuren
C) Vier Sets mit je zwei Figuren

Cybermedia Verlag
Kennwort: Horror-Figuren
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluß ist der 15. Oktober '98

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Imax wandelt konventionelle Filme ins 3D-Format

Mit einem Spezialverfahren werden herkömmliche 2D-Trickfilme nachträglich in stereoskopische Filme gewandelt

Jeder Zeichentrickfilm in digitalem Format (z.B. alle Disney-Filme der letzten Jahre) eignet sich für diesen Prozess. Imax besorgt schon eifrig Material: Momentan befindet man sich in Gesprächen mit allen großen Hollywood-Studios, um ab 1999 3D-gewandelte Mainstream-Produktionen in amerikanische Imax-Kinos zu bringen.

COMING SOON

Quelle: Theo Kranz Versand

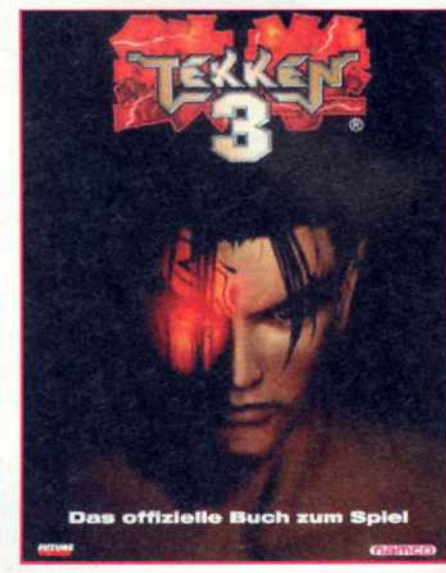
In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
SEPTEMBER			
The 5th Element	Kalisto	PS	Action
Azure Dreams	Konami	PS	Rollenspiel
V-Rally Platinum	Infogrames	PS	Rennspiel
C&C 2: Gegenschlag	Virgin	PS	Echtzeit-Strategie
SCARS	Ubisoft	PS	Rennspiel
Breath of Fire 3	Infogrames	PS	Rollenspiel
Mission Impossible	Infogrames	N64	Action
OKTOBER			
Medievil	Sony	PS	Geschicklichkeit
Big Air	Accolade	PS	Sportspiel
Test Drive 5	Accolade	PS	Rennspiel
Knockout Kings	Electronic Arts	PS	Sportspiel
Small Soldiers	Electronic Arts	PS	Action
Spyro the Dragon	Sony	PS	Jump'n'Run
Baby Universe	Sony	PS	interaktive Musik
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	N64	Action
Conker 64	Nintendo	N64	Jump'n'Run
NOVEMBER			
KKND	Electronic Arts	PS	Echtzeit-Strategie
Tonic Trouble	Ubisoft	N64	Jump'n'Run
V-Rally	Infogrames	N64	Rennspiel
Wipeout 64	Psygnosis	N64	Rennspiel
Roadsters '98	Titus	N64	Rennspiel
Rogue Squadron	Lucas-Arts	N64	Action
Earthworm Jim 3D	Interplay	PS/N64	Jump'n'Run

Schlägern leicht gemacht: Die "Tekken 3"-Bibel

Keine Probleme mit komplexen Combos: Dieses Buch macht Euch per Tutorial Schritt für Schritt zum Prügel-Profi

Auf 200 farbigen Seiten werden alle 21 Kämpfer und deren Fähigkeiten ausführlich vorgestellt. Neben einer detaillierten Erklärung des komplexen Kampfsystems, individueller Strategien und aller weiteren Spielelemente werden auch Secrets und geheime Spielmodi aufgedeckt. Zudem können Anfänger in der „Tekken-Schule" Schritt für Schritt zum Profi aufsteigen. Ein Interview mit den Programmierern des Spiels, ein Poster und zahlreiche Hintergrundinfos über den dritten Teil der populären Beat'em-Up-Reihe runden das Buch ab. Es ist ab Anfang September für knapp 25 Mark im Fachhandel erhältlich.





T3-Verlosung

In Zusammenarbeit mit dem Future-Press-Verlag verlost MAN!AC zehn "Tekken 3"-Bücher. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die Frage und schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Wieviele deutschsprachige, offizielle Lösungsbücher gibt es zu "Tekken 3"?

A) Zwei: Von Namco und von Future Press
B) Eines: Von Future Press
C) Mehrere von diversen Verlagen

Cybermedia Verlag
Kennwort: "Tekken 3"-Buch
Wallbergstr. 10
86 415 Mering

Einsendeschluß ist der 15. Oktober '98

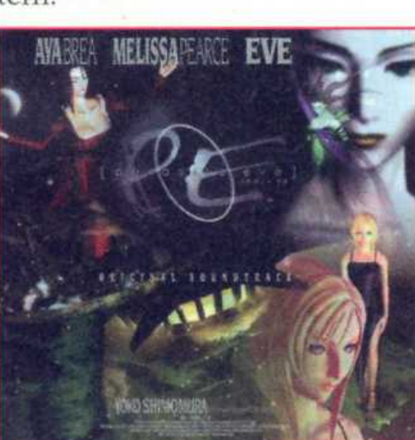
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Nippon-Klänge: Audio-Genuß aus dem fernen Osten

Der Fachversand Nippon-News versorgt Asien-Fans mit CDs zu allen bekannten Videospielen

Neben Original-Musik zu Spielen wie "Parasite Eve" (unten rechts) oder "Tekken 3" sind hier auch Remixes erhältlich: Die "Tekken 3"-Techno-Tracks sind allerdings von der härteren Gangart und nur Fans elektronischer Beats zu empfehlen. Außerdem importiert Nippon-News gängige japanische Popmusik-CDs: Von der Girle-Band "Rise" (links) über Synthie-Klänge von Ken Ishi ("Metal Blue America") bis hin zu plattem Elektro-Gestampfe von "Eurobeatechno 2000" (unten) reicht die Palette. Interessierte bestellen sich unter der Telefonnummer 02381/430703 einen Katalog mit allen lieferbaren Titeln. Ganz billig ist der exotische Spaß leider nicht: Für eine Import-CD müßt Ihr zwischen 50 und 80 Mark hinblättern.





TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **Banjo Kazooie** — **Nintendo**
Mit einer MAN!AC-Wertung von 90% muß die Rare-Entwicklung ja auf Platz 1 landen: Weltklasse-Hüpfspiel mit Langzeit-Motivation.

2 /2 **Frankreich '98** — **Electronic Arts**
Bundes-Berti bleibt – als Trost spielen wir eine neue virtuelle WM und rächen uns spielerisch an den Kroaten (Endstand 4:1 für Deutschland).

3 /- **Allstar Baseball '99** — **Acclaim**
Na sowas: Erstmals verirrt sich eine Baseball-Simulation in die Verkaufshitparaden. American Sports ist mächtig auf dem Vormarsch.

4 /3 **GT 64** — **Infogrames**
Trotz spielerischer Mängel hält sich das Rennspiel in der Spitzengruppe – wie gut müßte sich ein wirklich gutes PS-Spektakel verkaufen?

5 /1 **Forsaken** — **Acclaim**
Tiefer Fall für den ehemaligen Spitzenreiter: Der Action-Kracher bleibt erfolgreich, muß sich aber Renn-, Sport- und Hüpfspielen beugen.

NEWS

V-Rally 64

Infogrames für Nintendo 64, ab Herbst in Deutschland



Start in Korsika: Wie auf der Playstation fahren auch in der N64-Rally vier Fahrzeuge um den Champion-Titel.

N64 Mit der "V-Rally Championship Edition '98" setzt Infogrames seine erfolgreiche Playstation-Rally auf dem N64 fort: Zwölf Autos fahren auf 40 Stecken um den Sieg, Profis kennen Modelle wie den Toyota Corolla WRC und den Subaru Impreza WRC schon aus "Colin McRae" und "Sega Rally".

Grafisch erinnert die N64-Version an die Playstation-Fassung, bei keinem der acht Länder sind bisher wesentliche Änderungen bei Bauwerken und Hintergrund zu erkennen: In den Schweizer Alpen rutscht Ihr bei Matsch und



Nur selten zieht der gefürchtete N64-Nebel auf.



Corolla goes Africa: Auch die Safari in Kenia erinnert frappierend an die 32-Bit-Version.



Ein Ford Escort WRC verteidigt seine Spitzenposition.



Nur selten steuert Ihr Eure Flitzer auf griffigem Asphalt.

Schnee, in Kenia spurtet Ihr durch Sandstaub und Lens-Flare-Effekte, im verregneten England drohen Überschläge. Sogar bei Nacht kämpft Ihr um Meisterschaftspunkte: Ortsunkundige Schür-Meister haben hier keine Chance, lernt die Rundkurse besser auswendig! Trotz der neuen Realismus-Dimension von "Colin McRae" behält "V-Rally" auch auf 64-Bit einen Arcade-lastigen Charakter: Ein Beifahrer weist Euch zwar auf Kurven hin, weitergehende Analysen aus dem Streckenbuch werden Euch aber vorenthalten; außerdem seid Ihr ausschließlich auf Rundkursen unterwegs. Beim Splitscreen-Rennen entscheidet Ihr, ob der Bildschirm vertikal oder horizontal geteilt wird, ein Vierspieler-Modus ist nicht vorgesehen. Bei der Vorversion von "V-Rally" war noch kein CPU-Fahrer aktiv – die Grafikroutine läuft ruckfrei, Nebel trübt nur bei den passenden Wetterverhältnissen die Sicht.

Jackie Chan Stuntmaster

Midway/Sony für Playstation, ab Oktober in Deutschland



Blaue Augen für die Störenfriede: Nur selten zoomt die Kamera so nahe an Jackie ran.

PS Es war nur eine Frage der Zeit, bis der athletische Fernost-Superstar Jackie Chan sein eigenes 32-Bit-Spiel bekommen würde. In "Jackie Chan Stuntmaster" steuert Ihr ihn bei seinen gefährlichen Filmaufnahmen – doch irgendjemand hat was dagegen, daß Jackie den Set lebend verläßt. Dieser Bösewicht setzt Himmel und Hölle in Bewegung, um Jackies Aktionen zu sabotieren. So erschweren aggressive Ganoven die Sprungszenen auf den Dächern, indem sie Euch über die Brüstung kicken. Es kommt noch schlimmer: Gemeine Hong-Kong-Hausmeister stören Euch durch Lüftungsgebläse beim Manövrieren, vom Dach werfen Halunken mit Kisten nach Euch, sobald Ihr auch nur einen Fuß auf die Leiter setzt. Zu allem Überfluß donnert auch noch eine Schwebebahn durch die Szenerie und droht Euch in den Abgrund zu reißen. Glücklicherweise hat Jackie vor dem Dreh Schläge und Kicks geübt: Hämmern auf die Knöpfe ergibt beachtliche Combos, der letzte Schlag reißt die Gegner meterhoch in die Luft. Stehen Kisten, Flaschen und Barhocker herum, nutzt Ihr diese, um die Störenfriede davon zu überzeugen, daß einen Jackie Chan beim Film keiner stoppen kann. Die Kamera folgt Euren Knochenbrecherischen Eskapaden in wechselnder Distanz: Springt Ihr über Matratzen zum nächsten Gebäude, gewährt man Euch mehr Übersicht als beim Schlagabtausch mit einer Horde zappeliger Möchtegern-Ninjas. Kurioserweise wird die von Midway entwickelte, witzige Mischung zwischen Geschicklichkeits- und Prügelspiel hierzulande von Sony veröffentlicht.



Nicht abdrängen lassen: Lüftungsschächte blasen los!





Plumpst Ihr vom Dach, ist ein weiterer "Take" fällig!



Gleich drei Ganoven wollen Euch an die Wäsche: Den Typen rechts erkennt Ihr unten als Skizze in Großaufnahme.

•••Interact-Barracuda: Das Analog-Pad "Barracuda" erlebt dank Dual-Shock-Standard eine Wiedergeburt: Das Nachfolge-Modell "Barracuda 2" ist weit konventioneller geformt als der flunderförmige Vorgänger und unterstützt neben Rumble-Funktion und Dauerfeuer auch vielfältige Programmier-Aktionen. Als besonderes Gimmick dürft Ihr auch die L/R-Tasten vertauschen. Das Pad wird Anfang Oktober ausgeliefert, der Preis liegt bei ca. 50 Mark.

Test Drive Offroad 2

Accolade für Playstation, ab September in Deutschland



Gedrängel in den Schweizer Alpen: Mit dem Jeep Wrangler wählt Ihr einen flotten, aber instabilen Offroader.

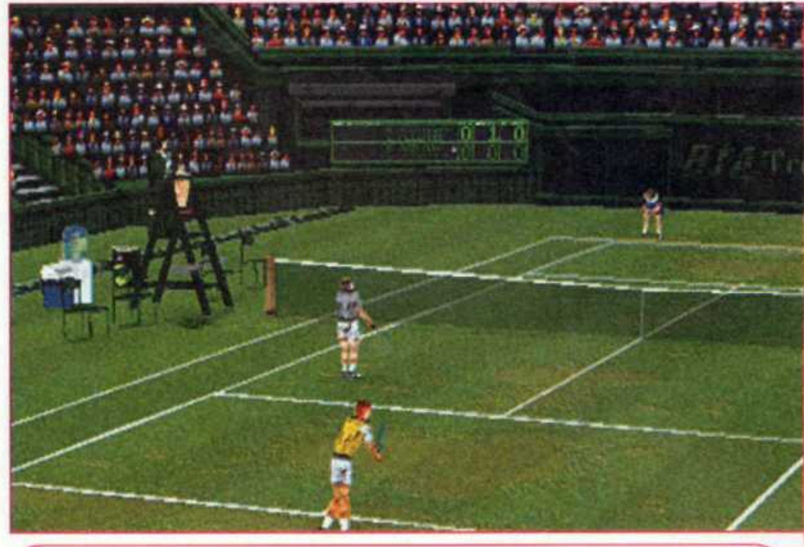


In schummrigen Höhlen quält Ihr Euch durch Wassergräben.

Accolade krempelt den enttäuschenden Vorgänger (Test in MAN!AC 6/97) für das Sequel völlig um: Statt auf unübersichtlichen Rundkursen, fuhrwerkt Ihr in "Test Drive Offroad 2" durch kilometerlanges Terrain, das direkt von CD geladen wird. Trotz identischer Grafikroutine könnte das Geschehen kaum unterschiedlicher zum Asphaltrennen (siehe unten) sein: Mit Hummer, Explorer und dem Dodge T-Rex holpert Ihr über Steinwälle, hüpft meterweit und erkundet steile Schluchten mit heulendem Motor. Auf sechs Landschaften, von der eisigen Tundra bis zur stickigen Sumpfwelt Louisianas, malträtiert Ihr Euren Allrader – das Dual-Shock kommt kaum zur Ruhe!

Actua Tennis '99

Gremlin für Playstation, ab September in Deutschland



Aufschlag in Wimbledon: Die Matches werden auf zehn verschiedenen Courts ausgetragen.



Doppel per Multitap: Die Ballphysik ist verstellbar!

Gremlin baut seine "Actua Sports"-Serie aus: Je 32 hoffnungsvolle Männer und Frauen warten darauf, daß Ihr sie in Turnieren rund um die Welt zum Weltranglisten-Ersten macht. Damit Ihr Euch besser mit Eurem Ass identifizieren könnt, färbt Ihr Haare und speckt per Joypad ab – lediglich die Animation ist nicht justierbar und orientiert sich via Motion-Capturing an authentischen Profi-Bewegungen. Während englische Kommentatoren Eure Spielweise beurteilen, setzt Ihr zum "Supershot" an: Dieser besonders riskante Spezialschlag zirkelt den Filzball eng an den Spielfeldrand. Im gemischten Doppel entspannt Ihr Euch zusammen mit drei Freunden.

Test Drive 5

Accolade für Playstation, ab September in Deutschland

Die Testfahrt beginnt: Schnappt Euch die Schlüssel zu Cobra, Camarro, Mustang oder einem von 25 anderen US-Klassikern. Auf 17 kilometerlangen Kursen zeigt Ihr den anderen Fahrern, wie man ein Liebhaberstück richtig ausfährt – und Rennen gewinnt. Sechs Cup-Veranstaltungen stehen zur Wahl, außerdem nehmt Ihr an "Drag"-Beschleunigungstests und Splitscreen-Duellen teil. Im Gegensatz zum Vorgänger stuft Ihr nun per Schieberegler auf einfache Art Getriebe und Motor ab – je nach Kurs ändert Ihr so Sensibilität der Steuerung, Beschleunigung und die Endgeschwindigkeit. Pfiffige Fahrer scheren sich wenig um Sportlichkeit und holen sich durch kluge Routenwahl wertvolle Sekunden – bei der alten Version gab´s weder Abkürzungen noch Verzweigungen. Der Cop-Modus von "Test Drive 5" orientiert sich an den Verfolgungsjagden von "Need for Speed 3", nur daß Ihr jetzt selbst im Streifenwagen sitzt und die Rabauken einholt. Statt Sirenen-Echtzeitbeleuchtung wie beim Konkurrenten spendierte Accolade der Polizei bisher aber nur transparente Lichtkegel. Die Nachlade-Routine führt Euch durch abwechslungsreiche Stadtszenarios in Tokio und Honolulu ebenso wie durch Münchner Vororte und die Alpen.

In den schwierigeren Cups erschweren nicht nur enge Serpentinen und aufkommender Regen die Hatz, auch entgegenkommende Sonntagsfahrer gefährden Eure blankpolierten Kotflügel. Leider lassen sich im Moment nur wenige markante Gebäude entlang des Weges erkennen – dafür erspart man Euch nerviges Geruckel.



Erkennbarer Grafikaufbau im Hintergrund, aber flotte Steuerung: Der Zweispielermodus macht Laune.



Verfolgungsjagden mit Streifenwagen sind technisch schwächer inszeniert als beim Rivalen "Need for Speed 3".







Drei der 28 Testwägen im Detail: Zu jedem Modell werden ausführliche technische Daten eingeblendet, um Euch die Fahrzeugwahl zu erleichtern.

Addiction Pinball

Team 17 für Playstation, ab Oktober in Deutschland



Hektik bei den kampferfahrenen "Team 17"-Würmern: Wer erlegt das ominöse "Superschaf"?

PS Auf den zwei Tischen von "Addiction Pinball" flippert Ihr wie in der Spielhalle: Die "Worms" treten nach ihrem witzigen Bombenspektakel nun als Flipperhelden auf und bereisen fünf brandgefährliche Landstriche. Comichaft geht's bei "Rally" zu: Durch schnelle Rampencombos setzt Ihr Euch an die Spitze des Teilnehmerfelds. Beide Flipper wurden aufwendig gerendert und haben ähnlich viele Einschußmöglichkeiten wie aktuelle Spielhallengeräte – kein Wunder, das erklärte Ziel des Entwicklerduos war eine akkurate Simulation, keine Effekthascherei. Auch ein monochromes LED mit vergnüglichen Animationen und Mini-Spielchen fehlt nicht.



Der "Rally"-Tisch ist in bester Anime-Tradition illustriert

Mr. Domino

JVC für Playstation, ab Oktober in Deutschland



Im Müsli-Land drohen Mr. Domino Strom-Attacken und Fallen: Sieben Felder müssen per Dominostein berührt werden.

PS Ein schräges Vergnügen: Der Artdink-Entwicklung "Mr. Domino" liegt eine der seltsamsten Aufgaben der Videospielgeschichte zugrunde. Auf verschlungenen Rundkursen müßt Ihr Dominosteine so plazieren, daß sie bei Berührung auf bestimmte Bodenplatten stürzen. Im Klartext setzt Ihr bei der ersten Runde Eure Dominosteine ab, später schubst Ihr sie um und kassiert Punkte. Störend beim Knobeln sind Hindernisse und Spezialfelder. An ersteren stößt sich Mr. Domino den gepunkteten Kopf, letztere sorgen für Abwechslung: Entweder, Ihr müßt den Level nochmal von vorne spielen, oder Ihr kassiert Speed-Ups und eine Wunderheilung.



Faitez votre jeu: Im Casino bedrohen Euch Feind-Dominos.

Driver

Reflections für Playstation, Deutschland-Termin ungewiß



Chaos an der Kreuzung: Die verdutzten Verkehrsteilnehmer werden von Bankräubern gerammt!

PS Das britische "Reflections"-Team kennen Playstation-Veteranen durch "Destruction Derby": Markenzeichen der Crash-Epen sind effektgewaltige Blechschäden und rasante Drängeleien. Seit sich einige Mitglieder des Teams unter dem "Pitbull"-Logo vor zwei Jahren selbständig machten und nun für Accloade die "Test Drive"-Serie betreuen (siehe links), wurde es ruhig um die Engländer. Doch jetzt schaltet Pitbull den Turbo ein: Auch beim neuesten Spiel bleibt man dem Lieblings-Genre treu, alles dreht sich um schnelle Autos, Stoßstangenkontakt und maximale Hardware-Auslastung.



Oh je: Direkt vor Euch verfolgt eine Streife Euer Manöver!

Nix wie weg hier: Fluchtmanöver durch die Seitenstraße

Bei "Driver" verdingt Ihr Euch in einer der Großstädte Miami, Los Angeles, San Francisco oder New York als Fahrer der "ehrenwerten" Gesellschaft. Euer Job ist es, Mafia-Mitglieder zu transportieren – so schnell wie möglich! Dabei setzt Euch das Spiel keine Bewegungs-Limits: Kurvt ruhig über Grünflachen und rote Ampeln, biegt an einer beliebigen Seitenstraße ab oder rammt den Verkehr in der Einbahnstraße aus dem Weg. Die Antwort der Polizei läßt allerdings nicht auf sich warten: Wer schon auf der Anreise zu einem Banküberfall per Polizeifunk gesucht wird, hat bei der Flucht gegen die Übermacht kaum noch Chancen. Bei Beschattungsaktionen und Abhol-Aufträgen solltet Ihr ebenfalls nicht zu aggressiv vorgehen – die Action kommt früh genug, wenn feindliche Syndikate ihre Killer auf Euch hetzen. Dann geht's rund: Ihr scheppert durch Absperrungen, jagt trotz Feierabendstau in Schlangenlinien durch den Verkehr und drängt störende Sonntagsfahrer ungerührt ins Schaufenster. Bedeutend härter wird der Kampf gegen Cops, die mit Sirenengeheul hinter Eurem Heck hängen: Nur durch geistesgegenwärtige Fluchtmanöver und "Destruction Derby"-mäßige Rempler entwischen professionelle "Driver" der Verfolgung. Damit Ihr einen Überblick über die Lage im aktuellen Distrikt habt, informiert Euch eine drehende und scrollende Karte am unteren Bildrand über Fluchtmöglichkeiten und mit Getöse anrückende Einsatzfahrzeuge. Zum Glück hält sich wenigstens der Zivilverkehr an die Verkehrsregeln!



Verlockend: Die Staatsbank aus der Cockpitperspektive.



Bewährte Taktik gegen Cops: Rammt das Heck!

•••Wurm-Alarm: Passend zum Gastauftritt der Soldatenwürmer beim "Addiction"-Flipper (siehe links) kündigt Team 17 für den Herbst eine offizielle Fortsetzung des Multispieler-Spektakels "Worms" an. Der Titel "Wormageddon" ist bei dieser Schlacht Programm. Mit über 50 exotischen Waffen (darunter wasserfeste "Aqua Sheep" oder das "Buffalo of Lies") rückt Ihr den gegnerischen Wurmtruppen trickreich zu Leibe. Dank Zufallsgenerator kämpft Ihr auf vier Milliarden Welten!

The Unholy Wars

Crystal Dynamics, ab Herbst in Deutschland



Die letzte Verteidigung der "Teknos"-Basis: Mech-Hüne Jaeger wehrt sich mit Blitzen gegen die Attacken der Primaten.



Cyber-Insekt Mantis nutzt seine ausfahrbare Stahlzunge, um den Gegner zu packen. Dann zerquetscht er ihn...

PS Der Planet Xsarra wäre eigentlich ein gemütliches Plätzchen: Seit Jahrhunderten besteht ein Friedensabkommen zwischen der technologisch hochentwickelten Rasse "Teknos" und dem beschaulichen Naturvolk der "Arcanes". Doch jetzt kommt es zum Zoff: Eine verbotene Liebschaft stürzt beide Rassen von einem Tag auf den anderen in einen blutigen Krieg – den Ausgang entscheidet Ihr. Auf einer dreh- und zoombaren Hexfeld-Karte werdet Ihr zum Fantasy-General und postiert Drachen, Echsen und biomechanische Teknos-Roboter entlang der Front. In jeder Runde dürfen nacheinander alle Kämpfer bewegt werden, dann ist der Feind an der Reihe. Statt wie bei Hardcore-Strategiespielen kompanieweise aufzumarschieren, ist die Schlacht allerdings räumlich und zahlenmäßig überschaubar. Nur maximal zehn Krieger rücken streng nach Zugbegrenzung schrittweise vor. Damit auch Strategie-Greenhorns im Bilde sind, verrät Euch das Programm im Tutorial-Modus per Textfenster Zug um Zug die Spielregeln. Erleiden Eure Truppen Verluste, füllt Ihr die Reihen durch die Produktion neuer Frontsoldaten in der rückwärtigen Basis: Je mehr Geldeinheiten Ihr sammelt, desto größer wird die Auswahl unter den jeweils acht unterschiedlich begabten Alien-Kreaturen.



Echtzeitbeleuchtung in den Katakomben: Dank drehbarer Kamera bleibt Ihr im Bilde.

Die Besonderheit von "The Unholy War" ist das Kampfsystem: Angelehnt an den Computerspiel-Klassiker "Archon" werden Nahkämpfe gesondert vom Karten- und Bewegungsmodus ausgetragen. In einer Zweikampfarena prügelt, fliegt und schießt Ihr in bester Action-Manier aufeinander. Spinnenähnliche Roboter ballern mit gleißenden Raketenwaffen über das Feld, Flugdrachen bombardieren den Feind mit Plasma, und Sci-Fi-Soldaten schlagen mit bloßer Stahlhand auf den Gegner ein. Seid Ihr schnell genug, schnappt Ihr Euch wertvolle Power-Ups und laßt vernichtende Salven auf den Gegner prasseln. Gnade ist nicht vorhergesehen beim "unheiligen Krieg": Nur ein Kontrahent verläßt die Arena lebend. Nach und nach lichten sich so die Fronten auf der Strategiekarte und erlauben einer Seite schließlich den siegbringenden Vormarsch auf das feindliche Schloß.





Die Hexfeld-Karte ist dreh- und zoombar. Das linke Bild zeigt Euch eines der zahlreichen Hilfe-Fenster, rechts erschaffen die Teknos gerade neue Roboter-Soldaten.

Weitere Features in der Schlacht sind die Aufrüstung der Charaktere durch Erfahrungspunkte und Zaubersprüche, die den Feind auch über mehrere Felder hinweg erwischen. Wenn Euch Taktik zuwider ist, wählt Ihr mit dem "Mayhem"-Modus Nonstop-Action: Hier wird "The Unholy War" zu einer konventionellen Polygon-Prügelei in exotischen Arenen. Hügel und transparente Gebäude nutzt Ihr geistesgegenwärtig als Deckung gegen Luftangriffe und Laserstrahlen, unvermittelt springt Ihr dann auf den Gegner und deckt ihn mit Schlagserien ein. Das Spiel endet erst, wenn alle acht Kämpfer einer Partei getötet wurden.

Dank intelligenter Kameraführung habt Ihr vollen Überblick auf beide Kontrahenten. Bei Nahkämpfen zoomt die Ansicht heran, lauft Ihr vor dem Gegner weg, entfernt sich die Kamera und dreht das Feld, um Euch nicht die Sicht zu versperren. Besonders mächtige Krieger speichert Ihr auf der persönlichen Memory Karte und laßt die Kreaturen Eurer Kumpel dagegen kämpfen.



Magus schlägt zurück: Während die Kamera nahe heranzoomt, verpaßt die Echse dem Panzer-Mech Jaeger einen effektvollen Fuß-Blitz!

NEWS

Cool Boarders 3

Sony für Playstation, ab November in Deutschland



Halfpipe im Sonnenuntergang: Für einen "Grab" kombiniert Ihr ein Steuerkreuzkommando mit der Sprungtaste.

PS Während bei uns die ersten Blätter von den Bäumen fallen, bereiten die "Cool Boarders" im Gebirge zum drittenmal ihr Snowboard-Turnier vor: Das Underground-Spektakel findet in sechs Skigebieten (drei müßt Ihr erspielen) zu je sechs Strecken statt, dreizehn furchtlose Pistenrowdies (sowie geheime Flitzer) reisen aus aller Welt an. Die elf Boards sponsern bekannte Firmen wie Swatch und Nestle, jedes besitzt ein individuelles Fahrverhalten, das Ihr für die Disziplinen Slalom, Halfpipe, Freestyle, Big Jump und Rennen nutzt. Im Vergleich zu den Vorgängern sticht Euch die fehlerfreie Polygonoptik ins Auge, spielerisch gibt's ebenfalls einige Neuerungen: Die Zeigefingertasten sind nicht nur mit Spins, sondern auch mit Schlägen nach rechts und links belegt. Bei spannenden "Kopf an Kopf"-Rennen holt Ihr mit einer eisernen Geraden den entscheidenden Vorsprung heraus. Bei Hüpfern dürft Ihr außerdem die Kraft Eures Absprungs bestimmen: Haltet den Hüpfknopf gedrückt, und die Power-Leiste baut sich auf und anschließend wieder ab: Nur wer die Entfernung zur Sprungschanze korrekt einschätzt, erreicht maximale Sprungweite. Für den lockeren Griff ans Snowboard ("Grab") nutzt Ihr ebenfalls die Sprungtaste, die Ihr in der Luft ein zweitesmal betätigt und wie in "1080° Snowboarding" mit dem Steuerkreuz zu neun Figuren wie "Stalefish" oder "Mutegrab" variiert. Neben Buckelpisten und halsbrecherischen Waldstrecken tummelt Ihr Euch meist auf Hindernis-gespickten Freestyle-Abfahrten, wo Ihr über Pistenfahrzeuge springt, Rohre und Baumstämme als Schanze nutzt sowie über Biertische und Geländer slidet. Auch der Zweispieler-Modus ist vielversprechend: Ihr dürft bei Bedarf CPU-Flitzer hinzuziehen und die Kampfoption abschalten. *oe*



Im Slalom hat jeder Pistenhase seine eigenen Tore



Beim Slide über Rohre erntet Ihr massig Trickpunkte



Laßt die Fäuste fliegen: Im Zweispieler-Modus spielt Ihr nur in einem arg beschnittenen Splitscreen-Fenster.

Jäger und Sammler

Emulationen und Retro-Sampler beleben das Interesse an klassischen Spielen und führen zur weltweiten Suche nach guterhaltenen Originalen. Vor ein paar Jahren noch spottbillig auf dem Grabbeltisch, jetzt begehrtes Sammlerstück. MAN!AC erklärt, wie und wo Ihr exklusive Schnäppchen macht.

Der Mensch bestieg die Evolutionsleiter als Jäger und Sammler und auch dem modernen Homo Sapiens liegt die Suche nach Raritäten noch im Blut. Je variantenreicher ein Gegenstand, desto größer die Wahrscheinlichkeit, daß sich engagierte Sammler auf ihn stürzen: Nach einer weltweiten Leidenschaft für Briefmarken wurden vor wenigen Jahren Telefonkartensammler zur Plage.

Warum jemand an Papierfetzen oder Plastikkarten Gefallen findet, bleibt uns MAN!ACs ein Rätsel. Mit alten Videospielen sieht das ganz anders aus: Egal ob für Atari VCS, Vectrex oder PC-Engine – viele Oldies machen auch heute noch Spaß, nicht immer ist die Neuauflage besser als das Original. MAN!AC Maga sucht seit Jahren "Mr. Do" fürs Neo Geo, Kollege Winnie würde alles für eine "1941"-SuperGrafx-HuCard geben. Pech für beide, daß die Preise für die gute und seltene Videospiel-Klassiker wieder steigen.

Denn mittlerweile wissen Kenner ganz genau, welche Module nix wert sind und welche auch den Second-Hand-Einkauf über dem Neupreis lohnen. Marc Oberhäuser, hauptberuflich Product Manager beim Spielehersteller Ikarion, gilt als einer der engagiertesten Sammler in Deutschland. Für das VCS-"Gravitar" von Atari versenkte er über 100 Mark, das rare "River Patrol" war ihm gar 425 US-Dollar, also rund 770 Mark wert. "Gottseidank kann ich mein Hobby durch Trödelmarktartikel und Hongkong-Lieferungen ganz gut finanzieren".

Andere Hardcore-Sammler wie "Powerplay"-Redakteur Stefan Freundorfer vermeiden es, tief in die Tasche zu greifen: "Wenn Du Flohmärkte abklapperst, bekommst Du mit der Zeit alles – zum vernünftigen Preis". Über Internet-Auktionen hat er selbst dagegen schon gut verdient, so konnte er z.B. eine von Quelle vermarktete "Compumate"-Tastatur für das VCS für 250 Mark verkaufen. Gezahlt hat er für das Zubehör nur 10 Mark – eine Wertsteigerung von 2500%! Angesichts solcher Traumrenditen, aber auch in Hinblick auf kuriose Spielentdeckungen ist es kein Wunder, daß dieses Hobby Spielekenner fesselt. Marc Oberhäuser: "Klar, ich bin Amok-Sammler. Einige Sachen findest Du einfach nicht auf dem Trödelmarkt, z.B. Prototypen oder seltene Titel, die nur in den Staaten erschienen sind. Ich mag bescheuert sein, aber ich habe mehrfach verdammt viel Geld ausgegeben, denn die wichtigsten Raritäten kann man kaum tauschen." Nur einmal zog Oberhäuser bei einer Auktion die Notbremse: "Der Prototyp von "Alligator People" von 20th Century Fox – bei 400 US-Dollar bin ich ausgestiegen".

Videospiel-Knowhow, ein gutes Auge und viel Geduld machen den Fan zum Sammler. Freundorfer: "Einmal ist mir in einem Berliner Second-Hand-Laden ein Modul mit dem Aufkleber 'Activision-Prototype' in die Hände gefallen. Da hab' ich erstmal schwer geschluckt! Zu Hause stellte sich heraus, daß es sich nicht um eine unveröffentlichte Activision-Entdeckung handelte, sondern um "Pitfall". Enttäuscht war ich nicht: Ein Prototyp ist in jedem Fall ein superrarer Schatz".

Prunkstück eines 8-Bit-Sammlers: Die wertvolle 3D-Brille ("Imager") für das MB Vectrex ist super-selten und für jedermann nur im Berliner Videospielmuseum zu besichtigen.

Raritäten für das Atari 7800: "Tank Command", ein Actionspiel des Miniherstellers Froggo, ist Sammlern mehr als 150 Mark wert. Daneben sind vor allem seltene PAL-Module (oben: "Sentinel") begehrt.

"Oldies machen Spaß, denn nicht immer ist die Neuauflage besser als das Original"

"Auf dem Flohmarkt gefunden, im Internet verkauft. Wertsteigerung: 2500%"

Special Edition: Ist eine "Marke" erst einmal etabliert (Bild: "Langrisser" für den Saturn), wird jede neue Folge zum Sammlerstück. Beigelegte Mini-CDs oder holografisches Cover (ganz rechts) steigern Wert und Kauflust.

Topmanager eine zweite Reise nach Tokyo – den Koffer voll mit Mega-Drive-Overstocks.

Bei neueren Systemen ist die Preisentwicklung noch spannender: Vor zwei Jahren wurden PC-Engine- und Neo-Geo-Spiele in Japan noch für 5 bis 15 Mark verkauft, mittlerweile sind die Bestände der Händler aber weitgehend beseitigt, die Preise ziehen an. Wer nach Deutschland importiert, konnte seine Neo-Geo-Module für 200 bis 500 Mark weitergeben, die besten PC-Engine-Spiele werden mittlerweile bis 100 Mark gehandelt. Noch besser dran sind Sammler, die sich Ende 1997 beim Virtual-Boy-Ausverkauf in den USA und Japan eindeckten. Originalverpackte Spiele wurden in Akihabara, Tokyo teils für 15 Pfennige das Stück verramscht, selbst knauserige Sammler zahlen dafür den 200fachen Preis. Momentan weltweit am Boden sind die Preise für 3DO und CDi, 32X und MegaCD – doch auch für diese Exoten werden neuwertige Spiele für 5 bis 20 Mark mit jedem Monat rarer. Während Oldie-Spezialist Marc Oberhäuser über VCS & Co noch resignierend feststellt, "...daß fast alle seltenen Spiele von schlechter Qualität sind", spielt die Qualität beim Sammeln neuerer Software eine große Rolle: Wer nicht nur sammeln, sondern auch stilvoll zocken möchte, der spezialisiert sich auf PC-Engine, Neo Geo und andere Geräte der späten 80er- und frühen 90er-Jahre. In diesem Sektor tummeln sich nicht

Für die Colecovision-Umsetzung des frühen Konami-Werks "Monkey Academy" legen Sammler bis zu 200 Mark auf den Tisch.

Qualitätstitel: Hervorragende Spiele in guter Aufmachung (Bild: PC-Engine-"Castlevania X", Playstation-Fassung mit Audio-CD) sind wertstabil. Für beide Titel wird noch immer der Neupreis bezahlt.

Wertvoll, weil selten: "Congo Bongo" war ein plattformübergreifender 80er-Jahre-Bestseller, doch die Intellivision-Version ist rar.

Aber nicht nur Prototypen erfahren eine Wertsteigerung: In jeder Region (USA, Asien und Europa) werden andere Module gesucht und gut bezahlt. So sind deutsche VCS-Module von Quelle oder englische 7800-Titel von HES dem US-Sammler bis zu 100 Mark (oder 20 normale Spiele) wert, in Japan gehen sogar Sega-Module jüngeren Datums für Spitzenpreise über den Tresen – wenn es sich um eine regional begrenzte Auflage handelt. So erlebte Segas Deutschland-Chef Andreas von Glisczynski eine Überraschung, als er die Mega-Drive-Preisangabe in einem japanischen Magazin sah: "300 Mark für das Pal-"Comix Zone" – davon habe ich noch ein ganzes Lager voll!" Für Ende des Jahres plant der

Nischenprodukte: Hochwertige Spiele, zu denen es kaum Alternativen gibt (Bild: "Advanced Military Commander" und "Go"-Simulator für Game Boy) werden zu gesuchten Sammlerstücken für eine begrenzte Zielgruppe.



Für 39 Mark wurden Bomb-Module Anfang der 80er-Jahre verramscht – jetzt kosten sie das Doppelte.

Oldie-Hardware:
Was ist sie wert?

DURCHBLICK FÜR FLOHMARKTSTÖBERER UND WWW-AUKTIONÄRE

MAN!AC empfiehlt Euch den Preis, den Ihr für eine Konsole in tadelloser Ausstattung zahlen solltet, bzw. was Ihr verlangt, wenn Ihr Euch von einem Oldie trennt. "Buy" bedeutet: Kauft ohne zu Zögern, wenn der Preis nicht höher liegt! Auch "Sell" erklärt sich von selbst: Bietet Euch ein Sammler diesen Preis für Euer Gerät, solltet Ihr verkaufen. In der rechten Spalte nennen wir Euch den Durchschnittspreis für originalverpackte Spiele – keine Empfehlung, sondern lediglich ein Anhaltspunkt, was Ihr für normale Module im Schnitt hinblättern müßt, um eine Sammlung aufzubauen.

	HARDWARE		PREIS/SPIEL
	BUY	SELL	IM SCHNITT
VCS 2600	10 Mark	90 Mark	2 bis 50 Mark
Intellivision	30 Mark	100 Mark	4 bis 40 Mark
Colecovision	40 Mark	120 Mark	10 bis 40 Mark
Atari 7800	50 Mark	120 Mark	7 bis 70 Mark
Vectrex	80 Mark	200 Mark	15 bis 80 Mark
NES	20 Mark	80 Mark	5 bis 40 Mark
PC-Engine	50 Mark	100 Mark	15 bis 70 Mark
Duo Engine	70 Mark	200 Mark	20 bis 90 Mark
Mega Drive	40 Mark	100 Mark	10 bis 60 Mark
Super Nintendo	40 Mark	100 Mark	10 bis 70 Mark
Neo Geo	70 Mark	250 Mark	80 bis 200 Mark
Neo Geo CD	70 Mark	250 Mark	30 bis 100 Mark
3DO	40 Mark	100 Mark	10 bis 40 Mark
Virtual Boy	60 Mark	100 Mark	15 bis 40 Mark

nur reine Sammler, sondern auch Spieler, die verzweifelt nach einem Superhit suchen und bereit sind, für ihr Vergnügen ordentlich zu zahlen. Der PC-Engine-Vorgänger von "Castlevania X" wurde, obwohl erst Ende 1993 erschienen, schnell zur soliden Geldanlage. Über 200 Mark zahlen Kenner für den Titel im neuwertigen Zustand. Nur komplett sind auch die "Limited Edition"-Ausgaben japanischer Spiele interessant: So wurde das Playstation-"Castlevania X" in Japan mit zusätzlicher Audio-CD ausgeliefert, die "Langrisser"-Serie (Saturn) erscheint dort seit Jahren durch Goodies aufgepeppt: Teil 3 besitzt ein einzigartiges Hologramm-Cover, "Langrisser: Dramatic Edition" kam mit Hörspiel auf putziger Mini-CD, der vierte Teil erschien im handlichen Pappkarton. Dagegen sind europäische Spezialausgaben belanglos, eine nennenswerte PAL-"Limited Edition" ist uns nicht bekannt. "Echte" Sonderausgaben bleiben ein japanisches Phänomen, nach dem sich deutsche Import-Fans die Finger lecken. Der Classic- und Oldie-Markt lebt jedoch nicht nur vom Verkauf, sondern auch vom Tausch: MAN!AC-Leser Daniel Hyan war scharf auf die legendäre Filmlizenz "Texas Chainsaw Massacre" für das VCS und zahlte statt Cash in Naturalien: "Für Texas Chainsaw Massacre und Halloween habe ich mindestens 30 Master-System-Module hingelegt – das hat sich aber auch gelohnt!"

Verbindliche Preisrichtlinien wie unter Briefmarkensammlern gibt es auf dem Videospielmarkt nicht: Je nach Know-how, Lust und Laune handeln Japaner, Amis und Europäer mit ihrer Sammlung. Einige suchen nur das, was sie für ihr Leben gerne spielen und treiben damit die Preise für vortreffliche Automatenumsetzungen wie "1941" für die SuperGrafx in die Höhe. Auch die Hudson-Ballerei "Sapphire" (PC-Engine, Arcade Card) profitiert nicht nur von der kleinen Auflage (angeblich 1.500 Stück), sondern auch von der famosen Qualität des Spiels – echte Ballerfans zahlen für die Rarität nahezu jeden Preis. Andere Konsolenkenner sammeln nur, um zu horten, und kaufen gebrauchte Module palet-

Noch begehrter als die Grundkonsole ist das Zubehör für das Intellivision – oben auf einer Anzeige von 1983.

16-Bit-Sammler lieben die seltenen Spiele für den Konsolen-Exoten "SuperGrafx". Hier die brillante "Ghouls'n-Ghosts"-Umsetzung.

Spiele für Erwachsene: Das frauenverachtende "Custer's Revenge" sorgte vor 15 Jahre für einen Skandal. Jetzt ist das VCS-Modul ebenso ein Sammlerstück wie "Tapper" fürs Colecovision (rechts).

Wo werden Sammler



Flohmarkt

Zeitintensiv, aber ergiebig ist der Besuch von Flohmärkten. Ihr könnt Hardware und Software dort zwar nicht testen, dafür aber genau in Augenschein nehmen. Pedanten rücken gleich mit ihrem Fein-Schraubenzieher an, um auch die Innereien einer Uralt-Konsole zu untersuchen. Daneben bieten Flohmärkte die beste Plattform für Verhandlungen, Ihr steht dem Verkäufer gegenüber und könnt deshalb gute Konditionen aushandeln. Optimal ist es natürlich, wenn Ihr an einen geratet, der keinen Schimmer hat, was seine Vectrex-Module wirklich wert sind – auf solche Schnäppchen-Gelegenheiten stoßt Ihr beim Internet-Verkauf nur selten. Nachteil am Flohmarktbesuch: Ihr wißt nie, ob sich der Marsch über das riesige Ramschareal lohnt, denn reine Videospielmärkte gibt es in Deutschland kaum.

Kleinanzeigen

Fehlt die Zeit für ausgedehnte Flohmarktbesuche ordert Ihr Wunschspiele über Tageszeitungen oder spezialisierte Presse. Neben der MAN!AC-Second-Hand-Börse empfehlen wir den überregionalen "Computer Flohmarkt", eine Zeitung, die sich nur dem Handel zwischen Computer- und Konsolen-Amateuren widmet. Der Nachteil gegenüber eines Flohmarkt- oder Geschäftbesuches liegt auf der Hand: Ihr lernt Käufer bzw. Verkäufer nicht persönlich kennen und müßt Euch auf telefonische und schriftliche Angaben verlassen. Sprecht alle Details (Zustand der Ware, Lieferzeit) genau ab, dann vermeidet Ihr unnötige Komplikationen. Der Vorteil an Kleinanzeigen liegt im geringen Zeitaufwand: Ihr lest nur jene Sparten, die Euch wirklich interessieren. Mehr als eine halbe Stunde nimmt der Kauf via Kleinanzeige nicht in Anspruch.

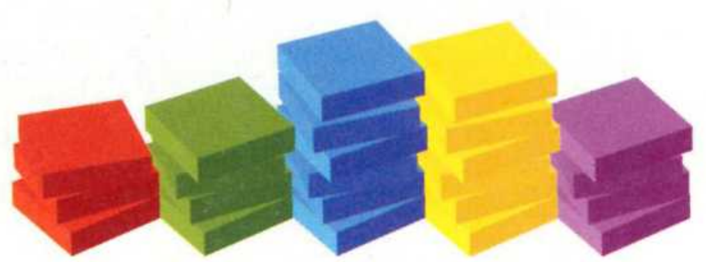
Trefferquote: Wie schnell kommt Ihr über diese Quelle an günstige Spiele? Wie effektiv ist dieser Weg, wie dicht ist interessante Ware gestreut?

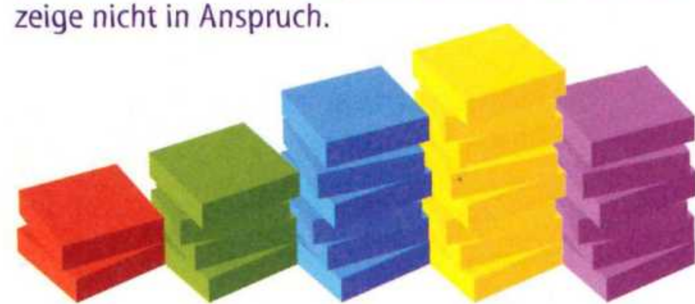
Schnäppchenchance: Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, eine Rarität oder ein Spitzenspiel zum Spottpreis zu erwerben? Besteht die Möglichkeit, den Preis herabzuhandeln?

Sicherheit: Könnt Ihr reklamieren oder gar umtauschen? Oder müßt Ihr Euer Geld ohne Absicherung an einen Unbekannten weitergeben?

Die erste Generation der Konsolen begann mit simplen Pong-Telespielen und endete mit dem Videospiele-Crash von 1983. U.a. gelten Atari VCS, Intellivision, Colecovision und Vectrex als Klassiker. Obwohl auch diese Konsolen auf 8-Bit-CPUs basieren, ordnen wir im Rahmen dieses Artikels erst NES und Master System der 8-Bit-Ära zu. Über die PC-Engine brach Ende der 80er-Jahre die 16-Bit-Generation mit Super NES und Mega Drive an. Unter 32-Bit verstehen wir auf dieser Seite Hard-.und Software bis 1996 (3DO, frühe Playstation- und Saturn-Spiele), während wir N64- und Playstation-Titel der letzten zwei Jahre in die Neuheiten-Schublade stecken.

Klassiker
8-Bit
16-Bit
32-Bit
Neuheiten







Inflationssicher: Die schönsten Oldie-Konsolen



Frivoles Sammlerstück: Auf jedem VCS-Modul von Playaround stecken zwei unterschiedliche Titel. Je nachdem, welche Seite im Modulschacht sitzt, spielt Ihr z.B. "Gigolo" oder "Bachelor Party". Die "Ab 18"-Titel wurden kurz vor dem Videospielcrash nur in geringer Stückzahl vermarktet – zugreifen!

tenweise ein – mehr als 10 Mark pro Stück würden sie niemals zahlen, die Spiele lagern verpackt und unberührt in Speichern und Garagen. Der Wert eines Moduls richtet sich nicht nur nach Seltenheit und spielerischer Qualität, sondern auch nach dem Zustand. Besonders Module der frühen 80er-Jahre werden oft ohne Verpackung und Hand-

"In den USA beliebt: Deutsche Spielmodule von Quelle & Co."

1. PC-ENGINE LT, PC-ENGINE GT



Die PC-Engine-Familie von NEC und Hudson ist Kult unter Sammlern und qualitätsbewußten Spielern: Abgesehen vom grandiosen Software-Angebot locken den Kenner exotische Japan-only-Hardware-Varianten. Die tragbare PC-Engine GT (Bild) bekommt Ihr in Deutschland für 300 bis 600 Mark, obwohl das Gerät bis Ende 1996 noch für 80 Mark in Japan verkauft wurde. Noch stärker gestiegen ist der Wert der "PC-Engine LT", einer seltenen Konsole mit aufklappbarem Bildschirm. Selbst mit guten Japankontakten zahlt Ihr über 1000 Mark.

2. VECTREX

Holt Euch ein Vectrex, solange Ihr´s noch zahlen könnt: Der 8-Bit-Oldie mit Vektor-Bildschirm ist nicht nur eine sichere Geldanlage, sondern auch ein Spielspaß-Garant. Der famose "Asteroids"-Clone "Minestorm" ist eingebaut, alle anderen Spiele werden zu stabilen Preisen ab 20 Mark gehandelt, die seltene 3D-Brille kostet mindestens 500 Mark. Mit etwas Glück findet Ihr auf Flohmärkten noch ein Vectrex für unter 100 Mark - Kenner geben Ihr Gerät für diesen Preis jedoch kaum ab.

3. VIRTUAL BOY



Die Lager in den USA und Japan sind geräumt, jetzt steigen die Preise für den Konsolenflop von Nintendo: Wer für rund 50 Mark die Hardware und für 10 bis 15 Mark Virtual-Boy-Spiele erwarb, darf sich glücklich schätzen, denn das ungewöhnliche Gerät wird garantiert ein Hit unter Sammlern. Schon jetzt verlangen gierige Händler 200 Mark und mehr für das Grundgerät. Beste Spiele: "Wario Land" und "Mario Clash".

4. SEGA NOMAD, SEGA MULTIMEGA



Der amerikanische "Nomad", ein Mega Drive mit LCD-Bildschirm, ist unter europäischen sowie japanischen Sammlern sehr beliebt. Schon jetzt verlangen Händler bis zu 400 Mark pro Konsole, doch einige US-Geschäfte haben noch Restbestände für umgerechnet 120 Mark auf Lager. Auch das Multimega (Bild: US-Version "CDX"), handliches Kombi aus Konsole und Mega-CD, hat eine Zukunft auf dem Sammlermarkt: In Europa auf 5.000 Stück limitiert, wird das schicke Gerät wohl bald wieder zum Neupreis von 800 Mark gehandelt.

5. GAME & WATCH



Die kleinen Taschenspieler sind bei Sammlern seit Jahren beliebt: Gut verarbeitet und mit Original-Nintendo-Logo existieren 60 verschiedene Titel in unterschiedlichen Gehäuseformen. Nach den Silber- und Gold-Spielen (bis 1981) erschienen vergrößerte "Wide-" und "Multiscreen"-Varianten, ab 1983 auch "Color"-, "Panorama"- und "Vs"-Game&Watches. Nach neuwertigen Modellen der schlauen Taschenspieler schlecken sich Sammler die Finger.

fündig?

Fachhandel

Auch der spezialisierte Fachhandel hält für Sammler Überraschungen bereit: Auf Grabbeltischen wird Software für auslaufende Konsolen verramscht, in den letzten Jahren vor allem CDs für 3DO und Mega CD, für die Ihr nicht mehr als 15 Mark abdrücken müßt. Videospielgeschäfte, die auch NTSC-Ware führen, sind noch interessanter: Selten werden alle Importe restlos verkauft, gerade obskure Spiele, die dem Händler versehentlich in die Hände fielen, bekommt dieser oft nicht mehr los. Großstädtische Sammler sollten also als erstes alle Fachgeschäfte ihres Bezirks abklappern und explizit beim Verkäufer nachhaken. Mag sein, daß im Lager noch ein Karton mit unverkäuflichen HuCards schlummert oder eine Palette Megashock-Kolosse für das Neo Geo. Klassiker für VCS, Vectrex und Colecovision werdet Ihr im Fachhandel jedoch genauso wenig finden, wie Module für NES und Master System.

Internet



Ambitionierte Sammler kommen am Internet nicht vorbei: Auf speziellen Web-Seiten tummeln sich Nostalgie-Cracks, die nicht nur mit Hard- und Software handeln, sondern auch praktische Infos weitergeben. Ihr bestimmt, wie weit Ihr Euch vorwagt: Anfänger besuchen vor allem deutsche Foren und tauschen mit Landsleuten eMails - das vereinfacht die Kommunikation und verhindert transatlantische Streitereien. Denn im Gegensatz zu den anderen Schnäppchengelegenheiten ist der Internet-Handel weitgehend anonym – unwahrscheinlich, daß Ihr Euren Geschäftspartner je zu Gesicht bekommt. Eine Räuberhöhle ist das Internet nicht: Halbprofessionelle Händler werden sich hüten, einen Kunden zu hintergehen, denn Abzocke spricht sich online binnen Stunden ´rum. Wendet Ihr Euch an Leute, die schon länger als Online-Konsolen-Händler tätig sind und seriöse WWW-Seiten unterhalten, reduziert Ihr Euer Risiko auf ein Minimum. Dafür habt Ihr aber auch kaum eine Chance, ein echtes Schnäppchen zu machen: Die Internet-Sammler wissen um den Wert eines Spiels, zahlen selbst knapp, bitten Euch dafür aber ordentlich zur Kasse. Tip: Lockt die Amis mit PAL-Modulen für VCS & Co.



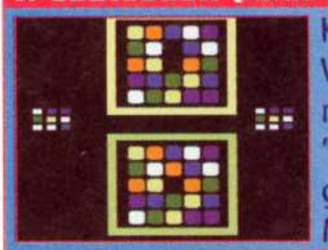


Akihabara

Irgendwann ist jeder Videospiel-Freak reif für den Trip nach Tokyo: Ein ganzes Stadtviertel erhielt hier den Namen "Electric Town", dort stapelt sich Hard- und Software auf zehn Stockwerken. Weltweit gibt es keinen besseren Ort für einen Einkaufsbummel als Akihabara. Zwar mehren sich die Versuche großer Hersteller, das "Resale"-Treiben einzudämmen, doch da am Second-Hand-Handel alle Geschäfte verdienen, liefen bisherige Aktionen ins Nichts. Eure Kosten von 1.000 bis 2.000 Mark (für Flug und Hotel) sind gut angelegt, wenn Ihr groß einkaufen wollt und Euch für jede Konsole und Elektronik im Allgemeinen interessiert. Durch den günstigen Kauf einer DVD- oder Minidisk-Ausstattung finanziert Ihr die Reise und wühlt in Bergen neuer und gebrauchter Spiele. Neulich im Angebot: Virtual-Boy-Carts für 20 Pfennige, Neo-Geo-CDs für 5 bis 10 Mark. Preisstabil ist lediglich Playstation-Software, doch auch die bekommen Import-Freunde hier oft für die Hälfte. Ein Preisanstieg ist bei Klassikern zu beobachten, Raritäten aus dem PC-Engine-Umfeld liegen teils über dem Neupreis. Die meisten HuCards gibts dort aber noch für 5 bis 30 Mark.

Die wertvollsten Videospiele

1. CUBICOLOR (ATARI VCS) — WERT PRO MODUL: 800 MARK



Kurz vor dem großen Crash von ´83 war Rob Fulop der bekannteste Spieleentwickler der Welt: Für das VCS setzte er "Night Driver" und "Missile Command" um, mit seiner eigenen Firma Imagic lieferte u.a. das Edel-Ballerspiel "Demon Attack". Das Puzzle "Cubicolor" war Fulops letzte 8-Bit-Entwicklung, wurde aber von Imagic nicht mehr ausgeliefert. Fulop selbst verscherbelte rund 60 Prototypen für umgerechnet je 90 Mark. Mittlerweile opfern Sammler für diese Ultra-Rarität auch den zehnfachen Betrag.

2. NEO MR. DO (NEO GEO) — WERT PRO MODUL: 800 MARK

Eines der vergnüglichsten Cartoon-Spiele der 80er-Jahre wurde 1994 für das Neo Geo neu arrangiert und wiederaufgelegt. Das Modul ist spielerisch verlockend, doch trotz regelmäßiger Trips nach Tokyo gelang es bislang keinem MAN!AC, auch nur ein einziges "Neo Mr. Do" zu ergattern: "Neo Mr. Do" ist noch seltener und begehrter als die verwandte Automatenumsetzung "Mr. Do´s Castle", die als rarstes Colecovision-Modul gehandelt wird.

3. RIVER PATROL (ATARI VCS) — WERT PRO MODUL: 600 MARK



Tigervision war einer der kleinsten VCS-Module-Hersteller, sein Shoot´em Up "River Patrol" wurde quasi in den Crash hineinverkauft und ging kommerziell total unter. In den 90er-Jahren hatte die Ballerei ihr Comeback, die Preise für guterhaltene Exemplare schossen zum Mond – glücklich, wer "River Patrol" in Originalverpackung und mit fleckenloser Anleitung besitzt.

4. DARIUS ALPHA (SUPER GRAFX) — WERT PRO MODUL: ÜBER 400 MARK



Alle sechs Spiele für den exotischen PC-Engine-Verwandten "Super Grafx" sind selten und werden von Sammlern gut bezahlt (ab 80 Mark pro Card). Die Automatenumsetzung "1941: Counter Attack" gilt als der spielerisch beste Titel des Sextetts und wechselt ab 250 Mark den Besitzer. Der Taito-Shooter "Darius Alpha" hingegen ist die wertvollste Super-Hucard: In einer Auflage von 800 Stück wurde die umfangreiche "Darius"-Fassung nur als Werbegeschenk weitergegeben.

5. MAGICAL DROP 2 (SUPER NINTENDO) — WERT PRO MODUL: 400 MARK

Von außen wirkt die Puzzle-Fortsetzung in der knallig bunten Verpackung japanischer Super-Famicom-Spiele wie ein ganz normales Data-East-Modul. Doch im Gegensetz zum Vorgänger wurde "Magical Drop 2" nur auf einer Messe an japanische Fans verteilt - engagierte Sammler jubelten und griffen zu.

6. TETRIS (NES) — WERT PRO MODUL: 300 BIS 400 MARK

Bevor die rechtliche Lizenzlage um das russische Kultspiel "Tetris" geklärt war, veröffentlichte die Atari-Tochter Tengen die NES-Umsetzung in den USA. Pech für Tengen, Glück für den Sammler: Auf Druck des "Tetris"-Lizenzhalters Henk Rogers und Nintendo wurde die Modulfassung vom Markt genommen, Atari blieben lediglich die Rechte am Automaten. Doch ein paar Tausend Tengen-Module waren schon verkauft und gelten jetzt als die wertvollsten NES-Sammlerstücke.

7. GINKA FUKEI DENSETSU - SAPPHIRE (PC-ENGINE) — WERT PRO MODUL: ÜBER 300 MARK

In Minimalauflage brachte der PC-Engine-Hausentwickler Hudson Ende 1995 diese Spitzenballerei unters Volk. Sowohl in Japan, als auch unter westlichen Fans ist dieses Arcade-Card-gestützte Action-Meisterwerk ein vielgesuchtes Sammlerstück.

8. PHANTASY STAR (MEGA DRIVE) — WERT PRO MODUL: ÜBER 200 MARK

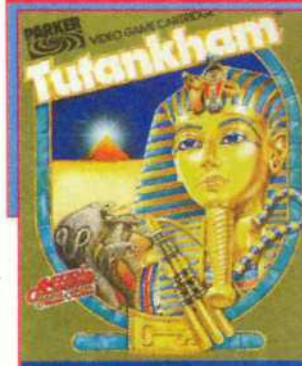


Unter Sega-Fans genießt die "Phantasy Star"-Serie einen vortrefflichen Ruf: Während die Folgen 2 bis 5 für das Mega Drive erschienen, gibt´s den ersten Teil nur für das Master System – falsch! Sammler wissen um eine limitierte 16-Bit-Version, die sich 1:1 an das Master-System-Original hält und nur in Japan ausgeliefert wurde. Jetzt suchen Fans in der ganzen Welt nach dieser Rarität.

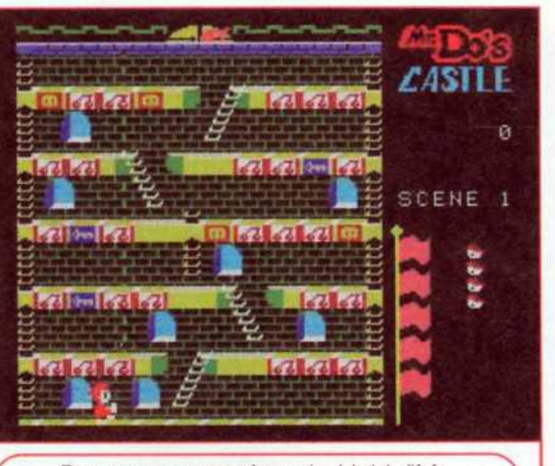
9. CHASE THE CHUCKWAGON (ATARI VCS) — WERT PRO MODUL: 180 BIS 250 MARK

Goldig: Das Werbemodul des amerikanischen Hundefutterherstellers Chuckwagon gilt unter 8-Bit-Sammlern als das seltenste professionell produzierte Videospiel.

10. TUTANKHAMUN (INTELLIVISION) — WERT PRO MODUL: RUND 200 MARK



Umsetzung dieser Action-Jagd im Pyramiden-Labyrinth gibt´s für jedes System. Wer auf exklusive Titel steht, der interessiert sich jedoch nur für die Intellivision-Fassung. Leider haben selbst ehrgeizige US-Sammler die Suche nach einer neuwertigen Version schon fast aufgegeben. Die Profis des Online-Retrospezialisten "Atari.Com" urteilen trocken: "A rare find!"



Der vergessene Arcade-Held: "Mr. Do´s Castle" gilt als das wertvollste Modul für die 8-Bit-Konsole Colecovision.

buch angeboten – so bekommt Ihr 8- und 16-Bit-Spiele ab 5 bis 10 Mark. Teurer sind komplette Spiele in neuwertigem Zustand und mit fleckenloser Anleitung. Seriöse Sammler führen den Zustand ihrer Module haargenau auf und warnen vor dem Kauf vor Schäden. Als Faustregel gilt: Ein Spiel, egal ob Klassiker oder Jahrgang '97, ist ohne Verpackung und Anleitung nur die Hälfte wert. Eine Ausnahme bilden signierte Einzelstücke und Prototypen. Die Suche nach "Protos" weist auf Sammelleidenschaft im Endstadium hin: Qualität und Zustand spielen keine Rolle; was zählt, ist der Status als Unikat. Sowohl in Japan, als auch in den USA, wo seit den 80er-Jahren unzählige Firmen ihre Tore schlossen und einen Haufen Eproms und Gold-CDs zurückließen, hat der Handel mit Prototypen alle Preisregionen gesprengt. Doch soweit, daß Ihr Euch nur noch an Protos ergötzt, muß es nicht kommen: Unter den zigtausend Videospielen gibt´s genug Titel, die Ihr noch nicht kennt und die durch Ausstattung und technische Qualität die Suche lohnen. Der Second-Hand-Markt bietet für jeden etwas: Ab 5 Mark seit Ihr dabei. *wi*

Lieblingsfirma der Sammler: Neben "Double Ender"-Modulen gibt´s von Xonox auch seltene 80er-Jahren-Colecovision-Carts.

Standortvorteil: Für deutschsprachige 8-Bit-Videospiele zahlen US-Sammler gerne das Doppelte und Dreifache des Originalpreises. Im Bild Spectravidoes "Super Kreuzfeuer", das vor 15 Jahren von Quelle vertrieben wurde.



Echtzeit-Börse: Modem-bestückte Jäger und Sammler treffen sich u.a. auf www.logon.de/maniac/anzeigen.

INTERNET-HANDEL

Quellen für Sammler

rec.games.video.classic Seit Jahren die Anlaufstelle für die internationale Sammlergemeinde. Beiträge, FAQs und Listen meist in Englisch, dafür kompetent und erschöpfend.

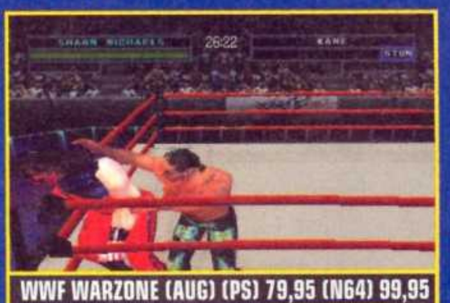
www.digitpress.com Die offiziellen Seiten der amerikanischen Sammler-Clique "Digital Press", Herausgeber eines Fanzines sowie des "Digital Press Guide", dem umfassendsten Katalog alter Modul- und Card-Spiele.

www.spiel-station.com Raritäten werdet Ihr hier kaum finden, dafür Spiele für alle Konsolen und Computer zu vernünftigen Preisen, meist zwischen 5 und 20 Mark. Egal ob Ihr Euch für Sega-Module oder Oldie-Handhelds interessiert – für jeden Sammler eine sachliche Anlaufstelle in deutscher Sprache.

www.logon.de/maniac/forum Mit fünf bis zehn neuen Postings pro Tag erfreut sich unser eigenes "For sale"-Forum großer Beliebtheit. Vorteil zur Spielstation: Via Thread oder eMail könnt Ihr mit Euren Tausch- und Sammelpartnern kommunizieren.

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31/57 16 01
0180 52 11 844

MEN IN BLACK 89,95
MISTER DOMINO 79,95
MOTO RACER 2 (SEPT) 89,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NHL 99 (SEPT) 89,95
NIGHTMARE CREATURES 79,95
NINJA (SEPT) 99,95
O.D.T. (OKT) 89,95


WWF WARZONE (AUG) (PS) 79,95 (N64) 99,95

ONE 49,95
PET IN TV (SEPT) 79,95
PINBALL ADDICTION (OKT) 89,95
PITFALL 3D 89,95
PLANE CRAZY (SEPT) 89,95
POINT BLANK 79,95
POINT BLANK INKL. GUN 154,95
PREMIER MANAGER 98 89,95
PSYBADECK (NOV) 89,95
PULSE (DEPTH) 79,95
PUMA STREET SOCCER (SEPT) 89,95
R-TYPE (SEPT) 79,95
RAYMAN 2 (OKT) 89,95
RIVEN - MYST 2 84,95
ROAD RASH 3D 89,95

Gran Turismo (PS) 89,95 · Heart of Darkness (PS) 89,95
Alundra (PS) 89,95 · Buck Bumble (Sept) (N64) 129,95

SAN FRANCISCO RUSH (SEPT) 79,95
SENTINEL RETURNS 89,95
SCARS (SEPT) 89,95
SHADOW GUNNER 89,95
SMALL SOLDIERS (OKT) 89,95
SPICE WORLD 49,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95


F1-RACING SIMUL. 98 (SEPT) (PS) 99,95 (N64) 129,95

SUPER MATCH SOCCER 84,95
SUPER POCKET FIGHTER (SEPT) 79,95
TEKKEN 3 (SEPT) 99,95
TEST DRIVE 5 (SEPT) 89,95
THEME HOSPITAL 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2 19,95
TOMBI 89,95
TOMMI MÄKINEN RALLY 89,95
TREASURES OF THE DEEP 84,95
UBIK (SEPT) 99,95
V 2000 (SEPT) 89,95
VICTORY BOXING 2 (OKT) 79,95
VIGILANTE 8 89,95
VIPER 89,95
VIVA FOOTBALL (SEPT) 89,95
WARGAMES 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98 79,95
WCW NITRO 99,95
WING OVER 2 (OKT) 79,95
WILD NINE'S (SEPT) 89,95
WORLD LEA. BASKETBA. 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 98 79,95
WRECKING CREW 99,95
WWF WARZ.: RAW IS WAR 79,95
X-MEN VS STREETFIGHT. 84,95
XENOCRACY 94,95
ZERO DIVIDE 2 79,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

Angebote des Monats



Thunderhawk 2 (SA) 19,95 · Blazing Dragons (SA) 19,95



294,-

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT+ SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK
6-PLAYER-ADAPTER ORIG. 19,95
CONTROL PAD ORIG. 44,95
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER ORIG. 59,95
GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 39,95
ATARI GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - 2CD 89,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 69,95
BURNING RANGERS 89,95
COURIER CRISIS 79,95
CROC 39,95
DEEP FEAR (SEPT) 89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,95
FIFA 98 89,95
HOUSE OF DEAD 89,95
HOUSE OF DEAD (+ GUN) 119,95


DEEP FEAR (SEPT) (SA) 89,95

MARVEL SUPER HEROES 89,95
NBA ACTION 98 79,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
PANZER DRAG. SAGA-4CD 89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95
RESIDENT EVIL 89,95
RIVEN - MYST 2 89,95
SEGA TOURING CAR 89,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WINTER HEAT 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95


Shining Force 3 (SA) 89,95 · Riven (PS) 114,95 (SA) 89,95

Nintendo 64

NINTENDO 64 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
CON. PAD ORIG. VER. FARBEN 54,95
CONTR.PAD TRID. PRO COMBO 59,95
(INKL. MEM. 0,25 MEG)
LENKRAD LX4 (INKL. PEDALEN, MEM.CARD-SLOT, RUMBLE-FKT.) 129,95
GAME BUSTER 99,95
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
RUMBLE PACK JOLT 39,95
(INKL. 1 MEG MEMORY CARD)
1080 SNOWBOARDING (SEPT) 89,95
AIR BOARDER 64 (SEPT) 119,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEP) 129,95
ALL STAR BASEBALL 99 99,95
ALL STAR TENNIS 99 (SEPT) 139,95
BANJO & KAZOOIE 89,95
SPIELEBERATER BANJO&KAZ. 24,80
BIO FREAKS (SEPT) 129,95

F1 World GP (N64) (Sep) 89,95 · Banjo Kazooie (N64) 89,95

BOMBERMAN HERO (OKT) 89,95
BUCK BUMBLE (SEPT) 129,95
BUST A MOVE 2 69,95
CHOPPER ATTACK (SEPT) 129,95
CRUISIN WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EXTREME G SPECIAL EDITION 69,95
F1 RACING SIMULAT. 98 (SEP) 129,95
F1 WORLD GRAND PRIX 89,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN 119,95
FRANKREICH 98 - WM 99,95
G.A.S.P. (AUGUST) 149,95
GEX 2 (SEPT) 129,95
GOEMON MYST. NINJA 129,95
GT 64 CHAMP. EDITION 124,95
IGGY'S RECKING BALLS (AUG) 129,95
INT.SUPER.SOCCER 98 (SEPT) 99,95
MADDEN NFL 99 (OKT) 119,95
MARIO KART 64 89,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 99,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 89,95
NASCAR 99 (OKT) 119,95
NBA COURTSIDE 89,95
NFL QUARTERBACK CLUB 98 69,95
NFL QUARTERBACK CLUB 99 99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 69,95


NINTENDO 64
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER
289,-



OFFROAD CHALLENGE (SEPT) 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
SCARS 129,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPIELEBER. SUPER MARIO 64 24,80
TUROK 69,95



TUROK 2 (OKT) (N64) 119,95

TUROK 2 (OKT) 99,95
TWISTED EDGE SNOWBO. (NO) 124,95
VIRTUAL CHESS 64 119,95
WAIALAE TRUE GOLF 119,95
WAYNE GRET. HOCK. 98 129,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR 139,95
WETRIX 109,95
WWF WARZONE 99,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY 24,80

SPACE BEAMER

DER NR 1 HIT AUS DEN USA ("TOY OF THE YEAR 97") JETZT IN DEUTSCHLAND: STRAHLUNG ABSOLUT UNGEFÄHRLICH DANK SPEZIELLER INFRAROT-TECHNIK
SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE) 59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO) 79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN) 99,95



DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei Interesse unsere Dreamcast-Hotline unter Tel. 0931/3545223 an!



TOP SPIELE ZU KNALLER-PREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3 DIRTY DWARVES 39,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
CRIMEWAVE 14,95
CROC 39,95
FORMULA KARTS 39,95
KRAZY IVAN 14,95
MADDEN NFL '97 14,95
MR. BONES 29,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE 98 24,95
NHL 98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
REVOLUTION X 9,95
SCORCHER 29,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
WORLDWIDE SOCCER '97 24,95

Playstation

ALIEN TRILOGY - PLAT. 44,95
BUST A MOVE 2 PLATINUM 49,95
COMMAND & CON. PLATINUM 44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT. 49,95
CROC PLATINUM (OKT) 44,95
DESTRUCTION DERBY 2- PT. 49,95
FORMEL 1 - PLATINUM 49,95
FORSAKEN 49,95
GEX 3D 49,95
INT. SUPER. SOCCER PRO PL. 49,95
MASS DESTRUCTION 49,95
MICRO MACHINES V3 PLAT. 49,95
MOTOR MASH 59,95
NASCAR 98 44,95
NOTE 59,95
NHL 98 44,95
OLYMPIC GAMES 39,95
ONE 49,95
PANDEMONIUM-PLAT. 49,95
PANZER GENERAL 2 44,95
PORSCHE CHALLENGE-PLAT. 49,95
POWERBOAT RACING 49,95
PRO PINBALL TIMESHOCK 49,95
RAYMAN - PLATINUM 44,95
RESIDENT EVIL PLATINUM (SEPT) 44,95
RIDGE RACER REV.-PLAT. 49,95
ROAD RASH - PLATINUM 44,95
SKULL MONKEYS 44,95
SOUL BLADE - PLAT. 49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,95
SPIDER 39,95
TEST DRIVE 4 44,95
TEKKEN 2 - PLATINUM 49,95
THUNDERHAWK 2 - PLAT. 44,95
TOCA TOURING CAR PA. (SEP) 44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM 49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM 44,95
V-RALLY - PLATINUM (SEPT) 49,95
WIPEOUT 2097 - PLAT. 49,95
WORMS - PLATINUM 44,95
X-MEN CHILD. OF THE AT. 69,95

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE

FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

DIMENSION



In den Dörfern unterhaltet Ihr Euch mit dem einfachen Bauernvolk: Rot markierte Wörter weisen auf wichtige Informationen hin – leider nur in japanisch.


Brecht den Kristall: Gefangene schenken Euch nach ihrer Befreiung Lebens- und Schußenergie.



Brave Fencer Musashinden

PS Nachdem Square alle Liebhaber schleimiger Aliens ("Parasite Eve") und Stahlkalter Science-fiction ("Final Fantasy 7") mit hervorragenden Abenteuern entzückt hat, tauchen die japanischen Rollenspielexperten mit "Brave Fencer Musashinden" in die mittelalterliche Welt der Legenden und Sagen ein: Im LeCoir-Imperium ist das furchteinflößende Ungeheuer der Dunkelheit auferstanden. Die Zerstörung des Imperiums ist die erste Schandtat des Höllenboten: Unaufhaltsam bahnt er sich seinen Weg zum Königreich Yaquinik, in dem sich eine geheimnisvolle Energiequelle befindet. Auf seinem Weg absorbiert er alles Leben und erschafft daraus eine Armee von Monstern, die als Vorboten der Apokalypse die Königreiche stürmen. Der letzte Hoffnungsschimmer des Königs von Yaquinik ist die Heldenbeschwörung der Weisen, die mit ihren Gebeten einen mächtigen Krieger herbeirufen.
Der kleine Musashi erbarmt sich der Menschen und beginnt sofort mit den Vorbereitungen für die große Schlacht: Um das Monster zu besiegen, benötigt der Samurai das Lichtschwert sowie die Zaubermedaillien von Feuer, Wasser, Wind, Himmel und Erde. Jedes Relikt ist in einem Tempel versteckt und mit hinterhältigen Fallen und Labyrinthen vor habgierigen Plünderern (und Videospielern) gesichert. Als putziger Musashi stellt Ihr Euch den sieben knallbunten Missionen: Aus schräger Vogelperspektive durchsucht Ihr Wald- und Berglabyrinthe nach verborgenen Schätzen und hilfreichen Einsiedlern, in Dörfern und Städten dürft Ihr mit den Zeigefingertasten die Kamera um 360° drehen. Hier erfragt Ihr Hinweise vom einfachen Volk und kauft in der Bäckerei und dem Gemischtwarenladen Brot, Kräuter und Munition für Eure Reise. In der örtlichen Spelunke ist immer ein Heuhaufen für Euch frei - Zutritt habt Ihr allerdings nur, wenn Ihr zu den angeschriebenen Öffnungszeiten vorbeischaut. Denn mit jedem Schritt verstreicht auch im Spiel die Zeit: Frühmorgens trotten die Bauern zur Arbeit, mittags treffen sich die Weiber am Brunnen zum Tratsch und abends gehen in den Städten nach und nach die Lichter aus. Auch Ihr benötigt gelegentlich Euren Schönheitsschlaf und wechselt bei Übermüdung vom flotten Schritt zum trägen Schlendern. Stellt sich Euch ein Monster in den Weg, zieht Ihr Eure Heldenklinge: Euer Standardschwert zerschneidet Giftpilze und fleischfressende Pflanzen mit 4-Hit-Combos; habt Ihr das mächtige Lichtschwert ergattert, landet Ihr mit der Dreieckstaste schwere Treffer.



Heilkräuter und Munition ersteht Ihr im örtlichen Warenhaus: Achtet auf die Begriffe "HP" und "BP".



Wohin geht die Reise? In Burgen wählt Ihr die verschiedenen Geschäfte und Kontaktpersonen per Menü an.



HERSTELLER: SQUARE
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Packendes Action-Adventure mit Puzzle-, Duell- und Jump'n'Run-Sequenzen: Nur die japanischen Texte sorgen für Durchhänger.





Auf dem Weg in eine neue Stadt nehmt Ihr die Seilbahn: Nach einer saftigen Bruchlandung landet Ihr in der Bodenstation.

Stürmt eine ganze Bande Rauchmänner heran, schnappt Ihr den nächstbesten am Kragen und schleudert ihn auf seine Kameraden. Geblockt wird mit dem Zeigefinger; haltet Ihr die Taste gedrückt, sammelt Ihr Kraft für Specialmoves wie Rundumschlag oder "Seelendieb": Mit



Nichts wie weg: Nachdem Ihr das Lichtschwert erobert habt, verfolgt Euch ein polternder Steinkopf zurück zum Levelanfang.

letzterem quetscht Ihr alles Wissen aus Euren Feinden (meist nur ein Tip, aber auch Specials), und macht es Euch zueigen.
Stürmt Ihr eine Elementfestung oder gar das Lager des Ungeheuers der Dunkelheit, erwarten Euch knifflige Puzzlespiele sowie Geschicklichkeitstest, anspruchsvolle Jump'n'Run-Sequenzen und taktische Obermotzduelle aus wechselnder Perspektive – mal flieht Ihr im Vordergrund vor einem hinterherkugelnden Steinkopf, mal lockt Ihr auf einem drehenden Turm Schleimritter auf einen Schalter, um für einen kurzen Augenblick die Laserbarrieren um einen Schatz zu unterbrechen.

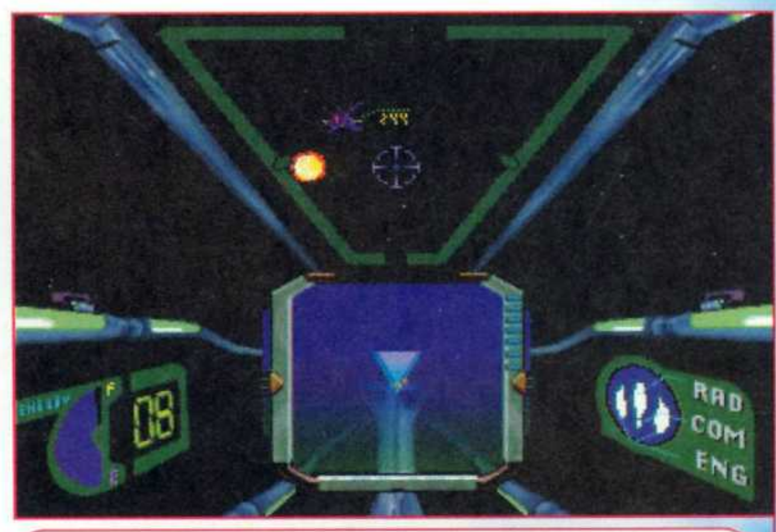
"Brave Fencer Musashinden" ist ein gradliniges Action-Adventure: Ohne den richtigen Gesprächspartner oder versteckten Schaltern kommt Ihr an vielen Stellen keinen Schritt weiter. Leider verwandeln die japanischen Bildschirmtexte den Stadtbesuch in eine mühselige Experimentaltour. Habt Ihr's bis zur nächsten Action-Sequenz geschafft, werdet Ihr mit monströsen Spezialeffekten und knallbunten 3D-Levels belohnt. Die abwechselnden Hüpf-,

In die Arme gelaufen: Während Ihr um Euer Leben kämpft, entführt der Elefanten-Wüstling Eure Freundin.

Kampf- und Knobelsequenzen stellen Euch vor immer neue Aufgaben und steigern trotz gelegentlichen Hängern die Neugierde auf die nächste Prüfung. Ergänzend sorgen auch Musashis ulkige Fratzen und eingestreute Gag-Animationen für ungebrochene Motivation. Dank fehlerfreier und flotten Polygonoptik, dynamischen Kamerafahrten und dem Manga-angehauchten Charakterdesign wirkt das Slapstick-Abenteuer spritzig und die Action packend – ein Kompliment an die Entwickler! *oe*



Der gigantische Mech sichert dem Entführer Eurer Freundin die Flucht: Zerstört seine Füße und konzentriert Euch anschließend auf den grünen Kristall.



Auch das Polygon-Update von "Star Luster" lockt heutzutage nicht mal mehr Oldie-Fans zur Raumschlacht.

Namco Anthology 1

PS Namco kramt erneut in der Mottenkiste: Die "Anthology" präsentiert Euch vier angestaubte, mehr oder weniger bekannte Klassiker für NES und MSX in authentischen Versionen. Darüberhinaus spendiert man Euch jeweils eine grafisch aufgepeppte '98er-Variante, die allerdings spielerisch mit dem Original identisch ist. Der Strategie-Rollenspielmix "Hao No Tairiku" ist aufgrund der japanischen Texte kaum spielbar. Mehr Spaß macht das superschwere Puzzle "Babel", bei dem Ihr Steinklötze so aneinander fügt, daß der Pixel-Indy zum Ausgang findet. Das Football-ähnliche "Wrestleball" steuert Ihr aus der Vogelperspektive, "Star Luster" hingegen ist trotz Sternenkarte ein primitiver 3D-Raumkampf. Die Auswahl der Spiele ist ebenso unverständlich wie die Anzahl: Wären 20 Spiele auf dieser CD, sollten Oldie-Fans zugreifen, so ist's purer Nepp. *cb*



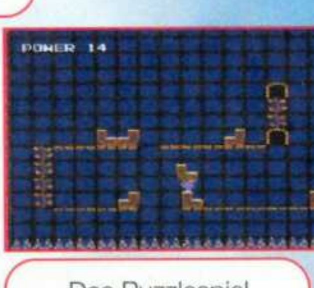
Das Strategie-Epos "Hao No Tairiku" ist nur schwer verständlich

Seltsam ist die Reihenfolge, in der Namco seine Klassiker für die Playstation wiederveröffentlicht. Schon die Auswahl bei der "Museum"-Serie ließ nach starkem Beginn (u.a. "Pac Man", "Galaga", "Bosconian") drastisch nach und wurde zu einem Tummelplatz alter Kamellen. Nun wird die Hoffnung von Oldie-Fans erneut enttäuscht: Statt "Galaga '88", "Splatterhouse" & Co. wärmt Namco nur vier NES-Titel auf und ergänzt sie mit windigen Grafik-Updates.



In diesem Betriebssystem studiert Ihr japanische Fakten, ändert die Pad-Belegung und startet die Emulationen.





Das Puzzlespiel "Babel" ist pure Gehirnfolter: Jede Bewegung zählt!

SONDIMENSION



Nur bei den Sprungschanzen kassiert Ihr Punkte für Eure Kunststücke: Spins oder Spagatsprünge über Huckel werden nicht belohnt.

Ski Air Mix

Nach Genki ("Downhill Snow") versuchen sich nun die Landsleute von "Kid" am Skisport: Auf fünf Strecken in der Schweiz, Australien und Japan beweist Ihr Eure Schnelligkeit und Gewandheit durch blitzschnelle Abfahrtsläufe und riskante Tricksprünge. Zwölf Pistenkönige sind zu dem Großereignis angereist, mit elf Skipaaren verschiedener Größe (von wendig-kurz bis rasantlang) stimmt Ihr die Ausrüstung auf Euren Fahrstil ab.

Allein oder via Splitscreen zusammen mit einem Kumpel brettert Ihr die Buckelpisten hinab: Mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr zur Seite und rast im Schuß über den Schnee, mit den Feuerknöpfen slidet Ihr elegant um Kurven und setzt zum Sprung über Huckel an. Drei bis fünf Mal pro Strecke düst Ihr über eine Schanze, hier kassiert Ihr Bonuspunkte für gewagte Sprünge: Mit den R-Tasten geht Ihr in den Spagat und kreuzt die Ski, Richtungskommandos kombinieren die Figuren mit Spins. Kurz vor der Landung solltet Ihr Eure Ski wieder auf die Bahn ausrichten, sonst endet Ihr als Video der Woche bei "Bitte lächeln". Einen richtigen Turniermodus mit ausgeschlafenen CPU-Recken gibt es nicht, dafür spielt sich "Ski Air Mix" flüssig wie kein anderes Playstation-Skirennen: Eure Specials lassen sich ausgezeichnet kombinieren; die Kollisionsabfrage für den Pistenrand ist großzügig, so daß Ihr jede Kurve schnittig anfahren könnt. Ein weitverbreitetes Problem der Pistenkonkurrenz wurde ausgemerzt: Ihr bleibt nie hängen, im Notfall könnt Ihr sogar mit den Skistecken anschieben. Grafisch ist die Flitzerei schlicht, gelegentlich wird's etwas ruckelig. Dafür bleiben Polygonblitzer weitgehend aus, der Zweispieler-Modus ist genauso flink wie die Einzelabfahrt. Schelte verdient nur der Hintergrundsound: Das hilflose Gedudel mit angedeuteten Melodien provoziert den Druck auf die "Mute"-Taste. *oe*



Im Zweispieler-Modus wählt Ihr zwischen vertikal und horizontal geteiltem Bildschirm.



HERSTELLER: KID
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Für Punktejäger: Trickreiches Skirennen ohne CPU-Gegner mit sauberer, aber schlichter Grafik und schnittiger Steuerung.







Mit dem Steuerkreuz kombiniert Ihr Eure Tricks mit Spins: Die Drehungen benötigen viel Zeit, nutzt sie nur bei hohen Schanzen.



Greift von links an: Der Birnenmuskelprotz vermöbelt Euch mit seinem wirbelnden Baumstamm.

Shilouette Mirage

Mit acht Monaten Verspätung (Saturn-Importtest in MAN!AC 12/97) hüpft und ballert Treasures' rot-blaues Alienmädel auch auf der Playstation: In sieben Wüsten-, Stadt- und Technolevels erklimmt Ihr per Doppelsprung entlegene Plattformen und düst im Sauseschritt steile Felswände empor. Heranstürmende Kürbismonster, Kindergartenmädels und Fisch-Punks packt Ihr am Kragen und vermöbelt sie mit satten Faustcombos, daß die Goldstücke und Energiecontainer nur so über den Bildschirm purzeln. Um die Biester jedoch wirklich zu beeindrucken, ballert Ihr sie mit Eurem Zauberschuß vom Monitor: Feuert Ihr nach rechts, schießt Ihr mit roter Energie, nach links nutzt Ihr blaue Magie. Jede Gegnerrasse kann dabei nur von einem Energiepol verwundet werden, im Pause-Modus zeigt Euch das Spiel die Schwachstellen der Feinde. Die Kombinationen der unterschiedlichen Monster, ihre Angriffstaktiken und Schwächen stellen Euch vor immer neue Aufgaben.

Japanologen greifen zu: Zusammen mit der pixelgenauen Steuerung sowie der bildschirmfüllenden Special-FX und Endgegner erwartet Euch einen actiongeladenes und motivierendes Hüpfabenteuer. Leider sind die Levels sehr geradlinig. Im Vergleich zum Saturn wirkt die Kulleraugenmischung aus "Galaga" und "Sonic" etwas pixelig, besonders wenn Gegner auf Euch zurollen und gigantische Mechs über den Bildschirm stapfen. *oe*



HERSTELLER: ESP
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Blitzschnelles Jump'n'Shoot mit gradlinigen Levels, aber kunterbunter Japan-Optik, massig Special-FX und Taktik-Einschlag.

VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten

SUPER

MARTIN SPIELT:
1. F-Zero X NINTENDO 64
2. Crash Bandicoot 3 PLAYSTATION
3. Tombi PLAYSTATION



ANDREAS SPIELT:
1. Wild 9 PLAYSTATION
2. ISS 98 NINTENDO 64
3. Motocross Madness PC

GUT

WINNIE SPIELT:
1. F-Zero X NINTENDO 64
2. Azure Dreams PLAYSTATION
3. Scramble VECTREX



CHRISTIAN SPIELT:
1. N2O PLAYSTATION
2. Colin McRae Rally PLAYSTATION
3. Road Rash 3D PLAYSTATION



ULRICH SPIELT:
1. Blockprüfung VORDIPLOM
2. Colin McRae Rally PLAYSTATION
3. Sentinel Returns PLAYSTATION

GEHT SO

OLLI SPIELT:
1. F-Zero X NINTENDO 64
2. Indiziert NINTENDO 64
3. Staubsauger AWO DIESSEN

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.
Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.



Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einem Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Produzenten: David Perry, Stuart Roch • **Spieldesign:** Tom Tanaka • **Programmierung:** Gavin James, Didier Malenfant, John Alvarado, Malachy Duffin u.a. • **Grafik:** Erik Drageset, Jean Michael Ringuet, Klaus Lyngeled, Lloyd Murphy, Brandon Humphreys, Neil Hong • **Sound:** Tommy Tallarico, Steve Henifin

Wild 9



Schnappt Euch die Minen, die der "Craterscape"-Boss nach Euch wirft und sprengt dem Koloss im Hintergrund Arme und Kopf ab.



Volle Deckung: Als Schutz gegen feindliches MG-Feuer schiebt Ihr eine massive Steinstatue durch den Level.

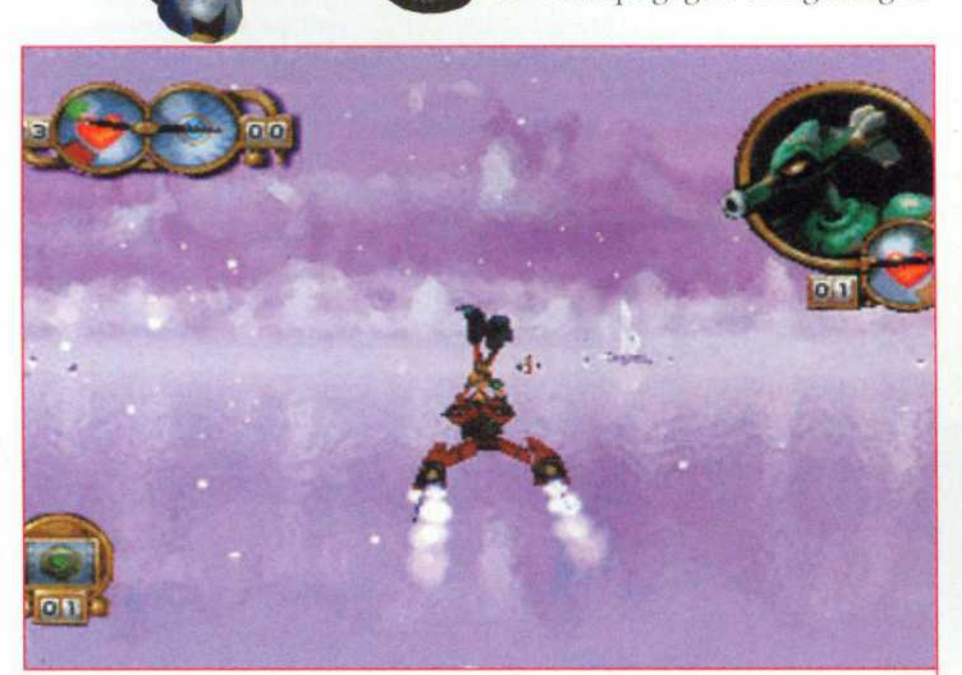
PS Karn ist ein ganz besonderer Fiesling: So groß wie zwei Fußballfelder, unbarmherzig und machtgierig zieht er plündernd durch das Universum. Sein irrer Plan ist die genetische Konstruktion des überragenden Kriegers, mit einer Seele so schwarz wie Kaffee und gehorsam wie ein eingeschüchterter MAN!AC-Redakteur. Doch während seiner 346jährigen biogenetischen Pfuschereien hat Karn eine Menge Ausschuß produziert: Die verunstalteten Mutanten treiben jetzt in der Andromeda-Planetengruppe ihr Unwesen. Eine Clique von neun Teenagern, zusammengewürfelt aus den entferntesten Winkeln der Milchstraße, teilt das gleiche Schicksal: Durch Karns unstillbaren Machthunger wurden sie ihrer Heimat und ihrer Familien beraubt, zusammen ergänzen sie sich durch ihre einzigartigen Fähigkeiten. Als „Wild 9" nehmen sie den Kampf gegen den grantigen Riesenklops auf. Ihr rennt, springt und rast mit Wex über die 13 Planeten des Andromeda-Systems. Die restlichen acht Wilden haben nur Gastauftritte: In den Fabriken auf Bombopolis befreit Ihr den gefangenen Sampson, in den Höhlen von Gulag kümmert Ihr Euch um Nitro. Letzterer hat ein besonderes Leiden: Er ist auf alles allergisch, sogar auf Licht. Aber statt einem beherzten Nieser kommt es bei Nitro gleich zu einer heftigen Explosion – praktisch um verschlossene Türen zu öffnen oder eine Horde Monster von der Plattform zu fegen.

"Wild 9" konfrontiert Euch mit drei grundverschiedenen Spielprinzipien: Auf sieben Planeten lauft und klettert Ihr zum Ziel, vier Level fordern Euch zu einem Duell auf schwebenden Feuerstühlen und zweimal tretet Ihr zu einem halsbrecherischen freien Fall durch einen Luftschacht an.

Die Jump'n'Run Passagen spielen zwar in einer 3D-Kulisse, bewegen dürft Ihr Euch aber nur in zwei Dimensionen. Für seine todesmutige Odyssee bekommt der humanoide Anführer Wex (siehe Bild ganz links) eine mystische Waffe: Das „Rig" ist eine Art Hochspannungslasso, mit dem Wex nach Karns Monster angelt und sie um die Ecke bringt. Einmal an der Leine, beutelt Ihr die fiesen Gesellen links und rechts auf den Boden, bis es sie in ihre Einzelteile zerlegt. Es gibt noch viel gemeinere Möglichkeiten, die Gegner zu malträtie-



Luftbrücke: Bleibt auf dem Raketenfeld stehen und ruft den Nachschubhubschrauber.



Auf "Mantis" rast Ihr über eine riesige Eisfläche. Eingesammelte Zielsuchraketen erleichtern das Pulverisieren des Konkurrenten.



Um die Gegner nicht nur zu rösten, sondern die Reklametafel auch umzuwerfen, muß das Monster mit viel Schwung gegen das Schild geschleudert werden.



Auf dem Rücken des Blechsumpfhüpfers kommt Ihr sicher durch die Sümpfe von "Drench".



Klopft zwei Fieslinge auf das brennende Taxi, um das Feuer zu löschen.

ren: Schiebt sie in einen der herumstehenden "Grinder" (ein überdimensionaler Reißwolf) und zerschreddert sie auf Molekülgröße. Haltet sie in einen Ventilator und beult Ihre Metallschädel ein oder bratet sie über einem Feuer und wartet, bis sie sich im Qualm zu Tode gehustet haben. Die Hintergrundelemente erlauben jede Menge weitere sadistische Foltermethoden – einfach ausprobieren. Das Rig ist aber nicht nur Waffe, sondern auch ein praktisches Kletterseil und ebenso zum Herumwuchten von Kisten geeignet.

Das Joypad wird geschont: „Wild 9" kommt mit nur drei Buttons aus. Einen Knopf braucht Ihr zum Springen, den zweiten für das Rig und mit dem dritten feuert Ihr Spezialwaffen (Granaten, Raketen) ab. Stolpert Ihr über einen Monstergenerator, könnt Ihr sicher sein, daß Ihr den ständigen Opfernachschub zum Weiterkommen benötigt. Knallt zwei der Schergen auf ein brennendes Taxi, um das Feuer zu löschen, schubst sie in Stachelgruben und benutzt sie als Trampolin über die Stahldornen. Herumliegende Schlüsselkisten und Energiewürfel tragt Ihr mit dem Rig auf das passende Feld und sperrt so Tore auf oder bringt einen Riesenventilator auf Touren, der Euch ein Stockwerk nach oben bläst.

Technisch schlägt "Wild 9" die meisten Playstation-Spiele in die Flucht: Obiger "freier Fall" sieht in Bewegung erstklassig aus.

Monstermaker: Die unzerstörbare Apparatur produziert Roboter am laufenden Band.

Im Rest der Welt sind die Folterungen der Gegner die zentrale Werbebotschaft. In US-Anzeigen wird auf die mannigfaltigen Todesarten verwiesen, in Deutschland ist man sensibler: Kein Wort von schmerzenden Torturen und sadistischen Quälereien. Hervorgehoben werden nur die technischen Fakten. Bewußt ist sich Acclaim des Problems dennoch: In der Münchner Zentrale rechnet man zwar nicht mit einer Indizierung, bangt aber dennoch um eine günstige USK-Freigabe.

Interview mit David Perry (Shiny Entertainment)

David Perry, Chef der Shiny Entertainment Softwareschmiede, ist ein Garant für innovative Spiele mit Witz und exzellenter Spielbarkeit. Erst ein Shiny Spiel erhielt eine MAN!AC-Wertung von unter 80% Spielspaß. Wir nutzten Davids Deutschland-Besuch, um mit ihm über die Zukunft von Shiny und die Konsolen-Entwicklung zu plaudern.

Du läßt Dir mit Deinen Spielen viel Zeit. Bekommst Du keine Probleme mit Interplay?

David Perry: Interplay läßt mir alle Freiheiten, da sie wissen, daß wir die Zeit brauchen, um das Spiel so hinzubekommen, daß wir damit zufrieden sind.
Ich bin in der glücklichen Situation, daß ich Spiele nicht des Geldes wegen machen muß, sondern die Projekte verwirkliche, die mich reizen – ansonsten würden wir gerade an "Earthworm Jim 5" arbeiten. Außerdem ist der Chef von Interplay ein Spielefreak – er läßt mich in Ruhe arbeiten.

Tut es Dir nicht im Herzen weh, daß jetzt ein anderes Programmierer Team an der "EW Jim"-Fortsetzung arbeitet?

Überhaupt nicht – was Shiny angeht, haben wir mit Jim abgeschlossen und konzentrieren uns auf die kommenden Projekte wie "Messiah". Übrigens haben wir die Rechte an Jim nicht verkauft – bevor die N64-Version in den Handel kommt, muß sie durch meine persönliche Qualitätskontrolle. Was ich bis jetzt gesehen habe, gefällt mir recht gut – die witzigen Ideen passen zu Jim.

Wird es ein N64 Spiel von Shiny geben?

Nein - wir werden kein Spiel für das Nintendo 64 produzieren. Ich glaube nicht mehr an das 64DD, und damit hat Nintendo ein interessantes Stück Hardware mit vielseitigen Möglichkeiten eingestampft.. Ein beschreibbares Medium hätte riesiges Potential eröffnet (z.B. für eine Rollenspielwelt).

Plant Ihr schon Spiele für die kommende Konsolen-Generation oder müssen wir auch auf das erste Dreamcast-Spiel von Shiny drei Jahre warten?

Ich habe erst mal eine Abneigung gegenüber neuen Konsolen. Wir waren immer sehr vorsichtig, haben bewußt abgewartet und die Entwicklung der Geräte auf dem Markt beobachtet. Darum haben wir nie ein Spiel für das 3DO oder den Jaguar entwickelt. Für die kommende Konsolengeneration planen wir einen früheren Einstieg.

Und was für ein Spiel wird uns erwarten?

Das ist noch geheim. Ich kann nur soviel sagen, daß wir an unserem ersten Online-Multiplayer-Projekt arbeiten. Das Spiel trägt den Titel "Sacrifice".

Ihr springt auf den Online-Zug? Welche Bedeutung hat eine Online-Anbindung für Dich?

Online-Spiele werden eine große Bedeutung haben. Du brauchst Dir ja nur die Entwicklung auf dem PC ansehen, kaum ein Spiel erscheint ohne Internet-Tauglichkeit. Allerdings wird es mit einer Konsole viel angenehmer: Mit den acht Knöpfen eines Joypads kannst du schlecht durch das Internet navigieren, und Konsolenspieler wollen sich auch nicht mit einer Tastatur abplagen. Es wird einfach eine Schaltfläche "Online" geben, und der ganze Internetkram läuft für den Spieler unsichtbar im Hintergrund ab.

Alle warten auf das Playstation-"Messiah". Können wir noch 1998 mit dem Titel rechnen?

Wir verbessern die Engine immer noch, es ist ein sehr ehrgeiziges Projekt und wird wohl erst nächstes Jahr erscheinen. Trotzdem sind schon jetzt alle begeistert, die das Spiel gesehen haben. Einige Firmen haben schon Interesse an einer Lizensierung der Engine bekundet.



HOT Line

RAKETENSPRUNG: Trefft Ihr auf einen Gegner, dann bleibt sofort stehen und wartet, bis er seine Rakete abfeuert. Springt über das anfliegende Geschoß und aktiviert im Flug das Rig. Kaum gelandet, ist der Feind gefesselt. Stehen zwei Monster hintereinander, schnappt Euch den ersten und schleudert ihn hinter Euch, weg vom Feuer des zweiten Gegners. **FOLTERKNECHT:** Hängt Ihr an einer Stelle fest, sucht nach einem Monster-Generator. In seiner Nähe gibt es bestimmt ein Hindernis, das Euch nach einer Fütterung mit Feinden den Weg freigibt. Senkrechte Grinder vertilgen drei Gegner, Feuerstellen werden mit zwei Bösewichten ausgeklopft. Nur sachte auf das Hindernis legen, hilft meist nicht: Erst durch einen kräftigen Schwung fällt z.B. die Reklametafel um. **SONDERLEVEL:** Im Rennspiel müßt Ihr nicht ständig auf dem Gas bleiben, da die Gegner auf Euch warten. Am besten trefft Ihr, wenn der Biker mit etwas Distanz direkt vor Euch fährt. Achtung, seid Ihr zu nahe, feuert Ihr oft daneben. Im freien Fall versucht Ihr, den Feind von links oder rechts hinten zu greifen, auch Abdrängen auf Hindernisse ist eine gute Taktik.

Springt über die anfliegende Rakete und aktiviert im Flug Euer "Rig" – bei der Landung habt Ihr das Monster im Griff.



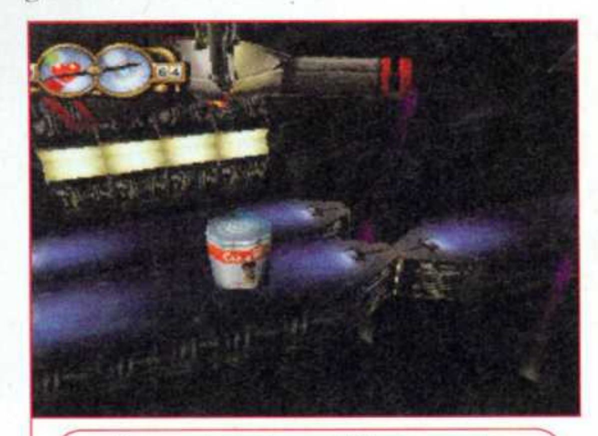
Totalschaden: Donnert Ihr gegen einen Kristall, verliert Ihr ein Leben und müßt den Level erneut starten.

Entdeckt Ihr auf den Gängen ein Raketensymbol, bleibt bitte darauf stehen. Einen Moment später versorgt Euch ein verbündeter Helikopter mit Raketennachschub.
Nach Schlüsselstellen warten Savepoints, die auch als Rücksetzpunkte fungieren. Am Ende jedes Levels kommt's zum Showdown mit einem von Kargs Feldherren. Berührt Ihr einen Gegner, wird Euch wertvolle Lebensenergie abgezogen. Herumschwebende rote Kreuze bringen Euren Energiehaushalt wieder ins Lot. Zum Sammeln gibt's noch mehr: Erledigte Gegner hinterlassen Energiepillen, mit denen Ihr die Reichweite des Rigs vergrößert und für 100 gesammelte "Wild 9"-Marker gibt's ein Freileben. Auf vier Planeten gebt Ihr kräftig Gas: Inspiriert von „Die Rückkehr der Jedi Ritter", düst Ihr auf einem Hoverbike blitzschnell über die Oberfläche und jagt einen der Bösewichte durch Wald- oder Eisflächen. Mit der X-Taste beschleunigt Ihr, mit Digipad oder Dualshock-Analog-Stick weicht Ihr nach links oder rechts den heranfliegenden Hindernissen aus. Unterwegs sammelt Ihr Raketen; habt Ihr Glück, erwischt Ihr sogar eine Homing-Missile. Mit gezielten Schüssen drückt Ihr die Energie des Konkurrenten auf Null. Rauscht Ihr frontal gegen einen Baum, verabschiedet sich Wex mit einem Ruf nach seiner „Mami". Etwas ärgerlich: Der ganze Level muß in diesem Fall wieder von CD geladen werden. In anderen Spielstufen stürzt sich Wex kopfüber in einen bodenlosen Schacht. Begleitet wird er von einem der Übeltäter. Segelt Ihr mit ihm auf gleicher Höhe, packt ihn und schleudert ihn gegen die Wand. *au*

Interplay startet zur Veröffentlichung von "Wild 9" die größte Marketingkampagne in der Geschichte des Unternehmens. Neben den üblichen Werbemitteln entsteht derzeit sogar eine professionelle Zeichentrickserie. Nachgedacht wird außerdem über "Wild 9"-Figuren, und einen Comic – sogar das Wort "Film" ist gefallen.



Mitten durchs Gehölz: Die Entwickler geben zu, daß "Die Rückkehr der Jedi Ritter" diesem Level Pate stand.



Konserviert: Kommt Wex unter die "Monster Maschine", endet er als Eingemachtes.

Zurück zu den Anfängen: „Wild 9" erinnert an den 16-Bit-Schlager „Earthworm Jim". Sympathische, liebevoll animierte Helden und ein ausgewogenes Leveldesign, das an keiner Stelle unfair ist. Die Renn- und Sturzfluglevel sind dabei das Salz in der Design-Suppe. Sie sorgen für Abwechslung und sind technisch tadellos inszeniert. Die Grafik ist stimmungsvoll, abwechslungsreich und ohne Ruckeln oder Pop-up - z.B. schwankt der ganze "Craterscape"-Level wie ein Schiff bei starkem Seegang. Die Kritik zu den "Folterungen" kann ich nicht nachvollziehen, denn über "Tom und Jerry"-Slapstick kommt die "Wild 9" Crew nicht hinaus. Trotzdem springt der Funke nicht hundertprozentig über. Das Malträtieren der Feinde macht anfangs mächtig Spaß, ständig ist man auf der Suche nach neuen Foltermethoden. Auf Dauer ist der Witz aber raus.

ANDREAS ULRICH



SPIELSPASS 84%

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	85%
SOUND	74%

Technisch makelloses Hüpfspiel mit Renn- und Freiflugeinlagen: Langanhaltender Spielspaß garantiert.

AB 12









Drei Gesichter des Todes: Starkstromkabel schmoren die Gegner zu Klump, Deckenventilatoren verbeulen den Schädel und ein Propeller pustet das Monster aus dem Spiel.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.



Premier Manager 98

PS Eine reinrassige Manager-Simulation für alle Fußballfreunde, die Action und Hektik hassen: Mit wenigen Knopfdrücken schlendert Ihr durch übersichtliche Text- und Bildmenüs zur Tabellenspitze der englischen Liga.
Je nach Finanzlage des Clubs und Euren Coaching-Fähigkeiten steht jedem Sportler eine Anzahl von Trainingseinheiten zur Verfügung. Ihr verteilt den Ballunterricht auf neun Fähigkeiten wie Dribbling, Passen und Torschuß. Vor einem Match legt Ihr die Aufstellung fest, verbannt schwächelnde Stars auf die Reservebank und kümmert Euch um eine zum jeweiligen Gegner passende Spieltaktik. Verlaßt Ihr Euch auf „Kick & Rush"-Konter, oder überlistet Ihr den Gegner mit geschicktem Kurzpaßspiel? Sollen sich die Verteidiger auf den Superstürmer konzentrieren oder den Raum decken? Nur wenn Ihr den Gegner genauso gut kennt wie die eigene Elf, trefft Ihr die richtigen Entscheidungen. Nach dem Anpfiff bewundert Ihr die Highlights des Spiels in der bewährten 3D-Ansicht der Action-Kickerei „Actua Soccer 2", dürft aber nicht aktiv eingreifen. Seid ihr mit der Leistung eines Profis unzufrieden, verscheuert Ihr die überbezahlte Niete auf dem Transfermarkt und ersteht Nachwuchskräfte. Denn Euer Club lebt von einer geschickten Einkaufspolitik, ebenso wie von sportlichen Erfolgen. *au*



Vorbildlich: Die Menüs sind simpel in der Bedienung und erklären sich dank klarer Bildsprache selbst.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

ANDREAS ULRICH

Der an sich gelungene Fußball-Manager begeistert leider nur englische Fans: Internationale Teams treten nur zu vereinzelten Cup-Begegnungen an. Schade, denn viele Alternativen zum "Premier Manager" gibt's nicht: Die Menüs sind übersichtlich, die strategischen Möglichkeiten erschöpfend, die 3D-Grafik wirkt authentisch. Doch der Weg zum Erfolg bleibt steinig: Da dem durchschnittlichen Bundesliga-Fan nur wenige Brit-Stars ein Begriff sind, könnt Ihr Euch kaum auf Eure Gegner einstellen.

Actua Soccer 2 stellt die 3D-Engine des "Premier Manager" zur Verfügung. Das durchschnittliche Actiongebolze wurde in MAN!AC 1/98 mit 59% Spielspaß bewertet: Nur die flotte 3D Grafik konnte überzeugen.



"Premier Manager" verwendet die rasante 3D Grafik von "Actua Soccer 2"

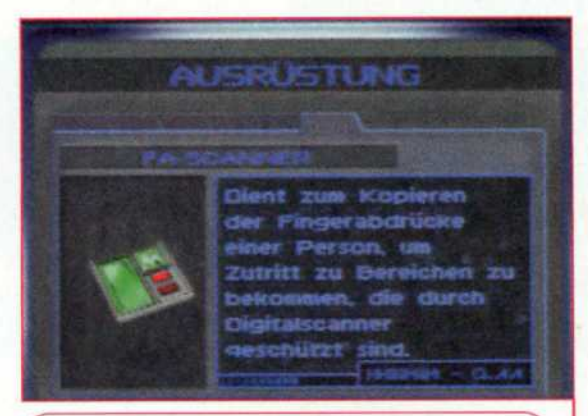
SPIELSPASS 65%
HERSTELLER: GREMLIN
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 52%
SOUND: 44%

Fußballsimulation für die Insel: Nur Kenner der englischen Liga haben Ihre Freude als Soccer-Trainer und -Manager.

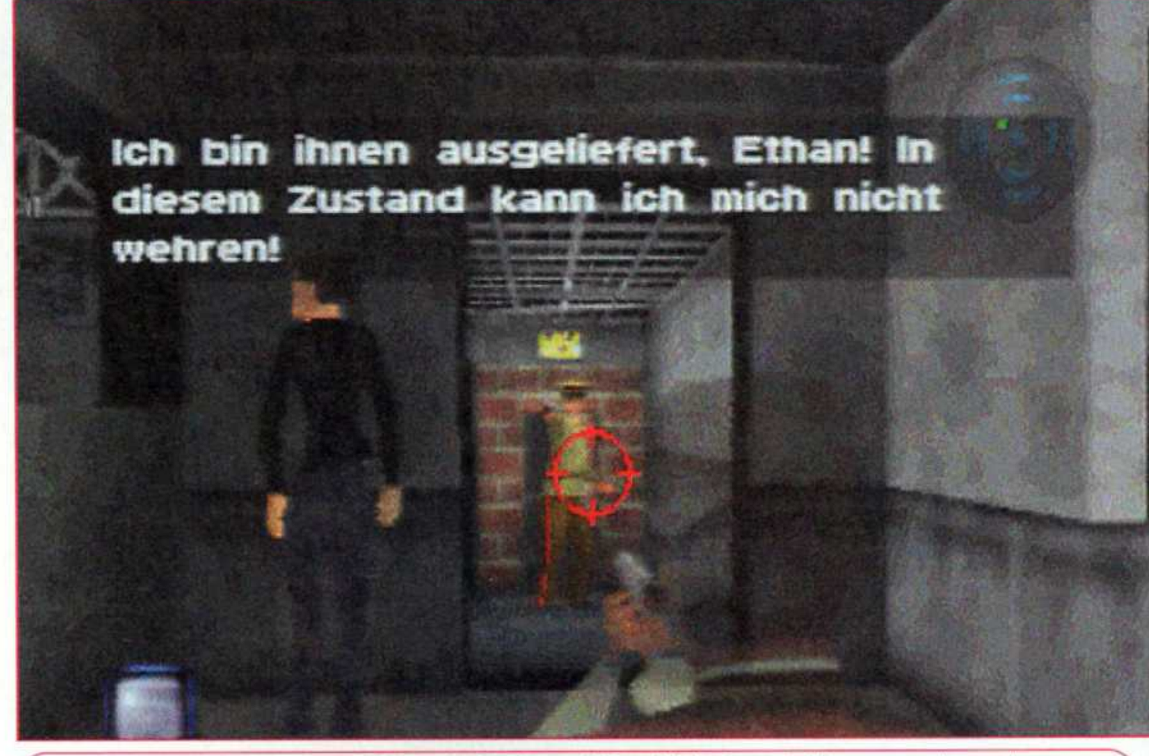
AB 12

Entwickler: Infogrames, F

Mission Impossible



Euer Taschencomputer merkt sich das Missionsziel, analysiert und erklärt die Ausrüstung.



Finaler Rettungsschuß: Zielt ein Soldat auf Eure Kollegin, seid Ihr nur noch wenige Augenblicke vom Game Over entfernt.

N64 Kaum ein 64 Bit-Titel wurde mit vergleichbarer Spannung erwartet, kaum einer von mehr organisatorischen Schwierigkeiten gebeutelt: Als eine der ersten N64-Ankündigungen hat sich "Mission Impossible" drei Jahre Zeit gelassen und mußte sogar die Übernahme seines Publishers Ocean durch den Mitbewerber Infogrames überstehen. Während dieser Zeit wanderte die Filmumsetzung von den Händen angloamerikanischer Programmierer unter französische Fuchtel – unser Test klärt, ob sich die globalen Anstrengungen gelohnt haben.

Ihr schlüpft in die Rolle von Ethan Hawk, der als IMF-Agent fünf Missionen (mit insgesamt 20 Levels) zu bestehen hat. Nachdem Ihr Euch beim Chef zum Dienst gemeldet habt, werdet Ihr (nach alter Tradition) via versteckter Laptop-Nachricht über die neusten Übeltaten der Unterwelt informiert: Ein korrupter Sowjet-General verhökert ausrangierte Atomraketen an Terroristen! Ihr folgt dem Fiesling ins sibirische Waffenlager, auf vornehme Dinnerpartys und ins Chemielabor. Im Gegensatz zum schießwütigen James Bond bevorzugt Ethan unauffällige Operationen: Statt andauernden Schießereien schleicht Ihr Euch an patrouillierenden Wachen vorbei, beseitigt lästige Verfolger lautlos auf der Toilette und streut Überläufern Betäubungsmittel ins Getränk. Mit dem Gesichtsimitator (eine neue Visage in wenigen Sekunden) schlüpft Ihr in die Identität von Wachoffizieren und hohen Tieren. So schmuggelt Ihr Euch durch Kontrollen und erfragt wichtige Informationen. Auch Datendiebstahl, Alarmanlagen-Manipulation und Begleitschutz für schmächtige Hacker-Kollegen zählen zu Euren Aufgaben. Nur wer die umfangreiche Missionsakte studiert, hat Aussicht auf Erfolg: Hier werden Euch in Wort und Bild alle verfügbaren Daten über Euren Einsatzort, anwesende Kontaktpersonen und die (gut versteckte) Spezialausrüstung vorgestellt. Nachdem Ihr Euch durch dutzende Bildschirme geklickt und geschmökert habt, geht's endlich los: Aus der Vogelperspektive schlendert, schleicht oder rennt Ihr über Dächer, durch Hinterhöfe und Fabriken, hüpft über Kisten und Geländer und untersucht Computeranlagen, Schreibtische und Schränke. Das Agentenleben verläuft dabei weit unspektakulärer, als es Euch die Filmvorlage vorgaukelt: Ihr durchstöbert Lagerhallen nach versteckten Schlüsseln sowie elektronischem Agenten-Schnickschnack, steckt Rauchbomben in Lüftungsschächte und plaudert mit verklei-



Simple Jump'n'Run-Einlage: Überspringt die unter Strom gesetzten (roten) Fliesen.

Ohne die passende Taktik seid Ihr beim Kampf in Gebäuden schnell erledigt: Gefährlich sind Türen, denn beim Betreten eines Raums eröffnen die Wachen sofort das Feuer. Da Eure Knarre keine automatische Zielfunktion hat, solltet Ihr sofort nach dem Öffnen einer Tür aus der Schußlinie huschen und Euch anschließend durch seitliche Schritte wieder langsam in die Gangmitte vorarbeiten. Wollt Ihr um die Ecke schauen, nutzt Ihr das digitale Steuerkreuz: Mit ↑ und ↓ dreht Ihr die Kamera um 90°.



Nachdem Ihr eine Tür geöffnet habt, weicht Ihr seitlich aus der Schußlinie.

! Nach dreijähriger Entwicklungszeit habe ich von "Mission Impossible" etwas mehr erwartet: In der Filmumsetzung tummeln sich unlogische Rätsel (eine Sprechanlage funktioniert erst, wenn Ihr die Kaffeetasse untersucht), Treffer sind meist nur via Fadenkreuz (d.h. bei eingeschränkter Bewegungsfreiheit) möglich. Für die anspruchslosen Jump'n'Run-Sequenzen ist die ungenaue Steuerung nicht geeignet, grafisch nerven Polygonruckler und dichter Nebel. Richtig spannend sind nur die Feuergefechte im Zug (Rare läßt grüßen) und die Scharfschützensequenz am Bahnhof - aufgrund dieser zwei Missionen schiebe ich das Spiel gerne in den Modulschacht. Während der restlichen 18 Level sucht Ihr verzweifelt nach der nächsten Story-Sequenz und bangt um Eure knappe Munition - ein in jeder Beziehung durchschnittliches Rätselabenteuer.

OLIVER EHRLE

FLUCHT VOM CIA

Du steckst schwer in der Klemme. Es wird nicht einfach für Dich sein, herauszukommen und Deine Unschuld zu beweisen. Schließlich muß die CIA ihren Ruf schützen, und außerdem sind sie im Moment nicht gut auf Dich zu sprechen. Hoffentlich kannst Du wenigstens auf Candice zählen. Sie steht noch in Deiner Schuld, weil Du sie aus der russischen Zelle

Die deutschen Texte sind zwar fehlerfrei, saloppe Abkürzungen passen jedoch nicht zur trockenen Sprache des CIA.

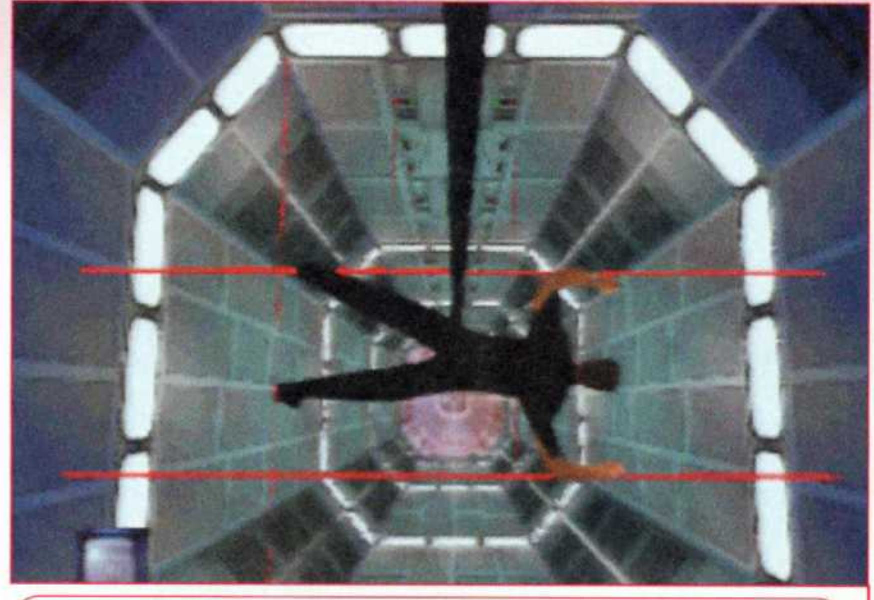








Cocktail-Empfang der Russen: Lockt Eure Opfer mit auffälligen Befragungen und vergifteten Drinks auf's Klo und streckt sie mit Eurer eisernen Rechten nieder. Leider dürft Ihr den Spiegel beim Versteckspiel nicht nutzen – im Glas ist nur grauer Nebel zu erkennen.



Ein Fall für Profidiebe: Am Seil baumelnd schlagt Ihr Saltos, um den beweglichen Laserstrahlen auszuweichen.



James Bond läßt grüßen: Im Zuglevel ballert Ihr Euch durch mehrere Waggons und zerstört die Bremsen.

deten Kollegen. Mit Eurem Kommunikator bleibt Ihr mit der Einsatzleitung verbunden, die Euch mit Planänderungen in letzter Minute schockiert, Euch aber auch mit starken Tips versorgt. Das Funkgerät dient gleichzeitig als Taschencomputer, mit dem Ihr selbst im hektischen Feuergefecht alle wichtigen Missionsdaten auf den Bildschirm ruft. Entdeckt Euch eine der Wachen, greift Ihr zur Waffe: Mit lautlosen Betäubungspfeilen aus Pistole oder Blasrohr schläfert Ihr Eure Gegner ein, im Notfall schießt Ihr den Feind ganz unfein mit der Automatik nieder. Der Feuerlöscher verwirrt Eure Feinde und sichert mit seinem Schaumnebel gleichzeitig Eure Flucht.

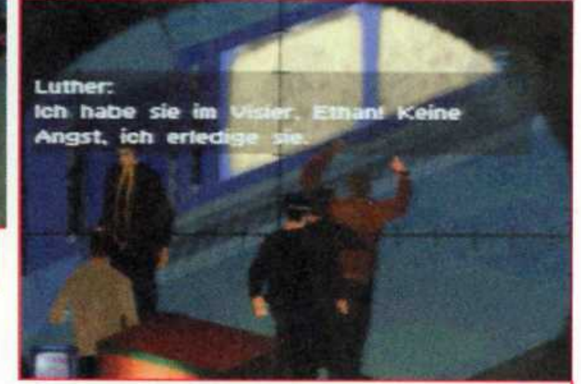
Doch die Munition für jede Waffe ist begrenzt, nur wenige Wachen hinterlassen nach dem Ableben ihre Munition. Schüsse in Arme oder Beine zählen in "Mission Impossible" als normale Treffer, nur bei Kopfschüssen schlagen Eure Feinde einen Rückwärtssalto.

Aus der Vogelperspektive feuert Ihr immer in Laufrichtung, mit der **R**-Taste schwenkt Ihr die Kamera hinter Euren transparenten Helden und zielt mit dem Fadenkreuz. Für pixelgenaue Schüsse zoomt Ihr mit dem **C↑**-Knopf, mit **C↓** duckt Ihr Euch vor feindlichem Feuer. Solange Ihr zielt, dürft Ihr jedoch nur seitliche Schritte wagen: Wer im Zug die Abteile durchstöbert, tastet sich schräg die Gangwände entlang.

Ich bin ebenfalls in Position. Ich glaube, unser Gast trifft ein.

Als Scharfschütze sucht Ihr Euch im Bahnhof einen guten Aussichtsplatz und sichert den Weg Eures Kollegen.

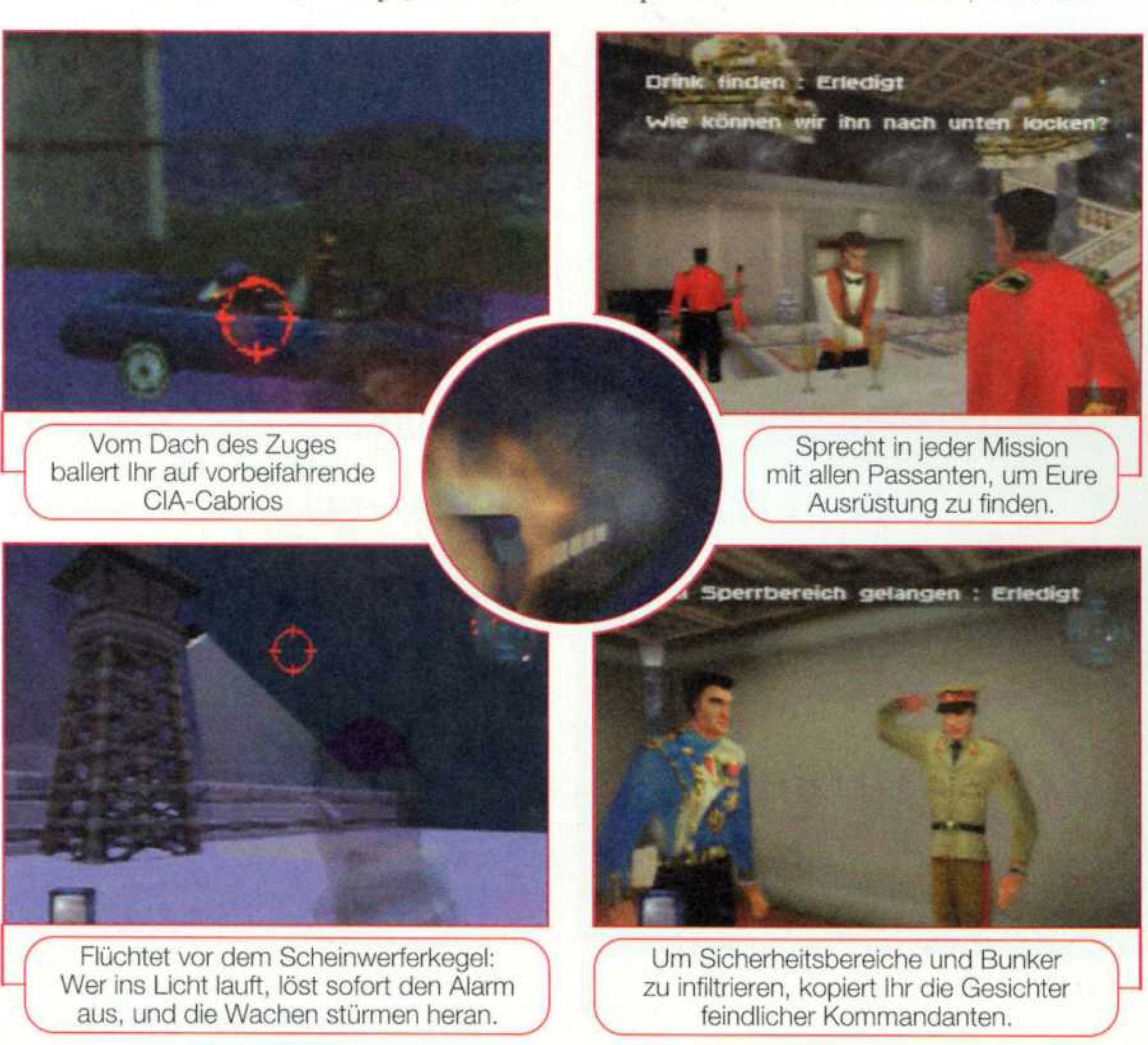
Erst in den höheren Missionen wird's spannend: Mit dem Scharfschützengewehr schützt Ihr auf einem übergelaufenen Bahnhof Euren Kollegen – wenn er hinter einem Pfeiler verschwindet, hört Ihr vor Aufregung Euer Herz pochen. Schwindelerregend auch das Abseilen im Lüftungsschacht, wo Ihr mit gekonnten Saltos dem Such-Laser ausweicht. Verpatzt Ihr ein Missionsziel, wird der Auftrag sofort abgebrochen: Wüste "Just for Fun"-Amokläufe sind leider nicht möglich. Dafür zeigt Euch eine kurze Animation Euer peinliches Ende: Gefesselt kassiert Ihr in einem Hinterzimmer Hiebe von wütenden Soldaten. Lustig wird's, wenn Ihr eines der Missionsziele schlichtweg vergeßt: Wer das Patrouillenboot im U-Boot-Hafen nicht vermint, darf sich nur kurz an der spektakulären Siegesexplosion und am Jubel der Verbündeten erfreuen, bevor er selbst durchlöchert wird.



Etwas Geduld bitte: Erst wenn die Männer in Schwarz ihre Waffen ziehen, gelten sie als vogelfrei.

Die deutschen Bildschirmtexte verdienen eine lobende Erwähnung, auch wenn einige umgangssprachliche Abkürzung nicht zum trockenen Agentenambiente passen. Die Sprachsamples wurden neu eingespielt – mit einem klaren, deutschen "Sauber!" lobt Ethan jeden präzisen Schuß. *oe*

Die Entwickler laden Euch zu einer wüsten Party: Spielt alle Missionen durch und wartet nach dem Abspann auf die Credits. Wenn das Infogrames-Logo erscheint, drückt Ihr auf keinen Fall eine Taste, sondern wartet, bis Ihr in die Dinner-Räume der zweiten Mission gebeamt werdet. Hier findet Ihr das gesamte "Mission Impossible"-Team: Habt Ihr Euch mit allen über ihre Aufgaben bei der Entwicklung unterhalten, betreten Ethan und Candace den Raum. Die Party beginnt!



Vom Dach des Zuges ballert Ihr auf vorbeifahrende CIA-Cabrios

Sprecht in jeder Mission mit allen Passanten, um Eure Ausrüstung zu finden.

Flüchtet vor dem Scheinwerferkegel: Wer ins Licht lauft, löst sofort den Alarm aus, und die Wachen stürmen heran.

Um Sicherheitsbereiche und Bunker zu infiltrieren, kopiert Ihr die Gesichter feindlicher Kommandanten.



Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Candle Light, GB

Assault



Erste Hilfe:

Stellt den automatischen Waffenwechsel im Optionsmenü ab. Meistens genügt der sparsame Blaster, um die Aliens in die Flucht zu schlagen. Die dicken Waffen verbrauchen nur viel Energie, die Ihr besser für die Endgegner aufspart. Die scheinbar stabilen Wände gleich zu Beginn verbergen Container mit Waffenupgrades. Mit ihnen ist der erste Zwischengegner kein Problem. Um die nervigen Krabbel-Aliens zu zerlegen, richtet Eure Waffe direkt auf den Boden und springt senkrecht in die Luft.

PS Sie kamen im Schutz der Nacht, ihr Angriff war schnell und gnadenlos. Mit überlegener Feuerkraft legten die Aliens die Metropole Arcadia in Schutt und Asche. Monströse Horden quollen aus den Landungsschiffen, mit den verängstigten Zivilisten machten die Invasoren kurzen Prozeß. Jetzt ruht die letzte Hoffnung auf den breiten Schultern eines überragenden Söldners, der ein Suizidkommando gegen eklige Außerirdische mit einem Erholungsurlaub gleichsetzt.

In "Assault" buhlen gleich zwei solcher Spezialisten um das Joypad des Spielers: Sergeant Reno Washington und Major Kelly Doyle (siehe Bild links), ausgebildet an allen Waffen und bis auf den kleinsten Muskel durchtrainiert. Sucht Euch eine Kampfmaschine aus und werft Euch dem Feind entgegen.



Ein Freudenfest für Kopfgeldjäger: Um die drei Reptilienhäupter zu erobern, sind gezielte Schüsse nach oben notwendig. Homing-Missiles erleichtern Euch die Arbeit.

Obwohl „Assault" von Konami lediglich vertrieben, nicht aber entwickelt wurde, erinnert es an die „Probotector"- Serie. Im Gegensatz zum Konkurrenztitel „Wild 9" (siehe Test auf Seite 50), bewegt Ihr Euch frei in der dritten Dimension. Besonders gefährlich wird dadurch das Balancieren über schmale Stege ohne Geländer. Ein Fehltritt, und der Held stürzt in den Tod. Eure Bewegungsfreiheit hat aber auch Vorteile: Stellt Ihr die Steuerung auf den „Strafe Modus", ballert Ihr immer in die gleiche Richtung, weicht den anstürmenden Horden aber mühelos mit einem eleganten Schritt zur Seite aus.



Kameraschwenk: Das Gemetzel im kleinen Raum wird aus der Vogelperspektive gezeigt.

Unbezwingbar sind die Außerirdischen für Euch folglich nicht: Schon Euer anfänglicher Laser zerlegt einen Besatzer mit wenigen Treffern. Um aber alle sechs riesigen Level zu meistern, müssen durchschlagendere Wummen her. Versteckt in Containern und Science-Fiction-Vehikeln warten neue Waffen und passende Upgrades auf Euch. Jede Laser-Flinte läßt sich dreimal verstärken. Den windigen Pulslaser ergänzen drei rotierende Sidekicks, die kräftig mitfeuern, Renos Blitzschleuder versengt die Feinde mit einem Energiefeuerwerk und Kellys Raketenwerfer feuert in der höchsten Stufe drei Homing-Missiles auf einmal ab. Die Magazine sind aber nicht unendlich geladen. Eine Powerleiste sinkt mit jedem Schuß drastisch nach unten. Unterwegs findet Ihr neue Batterien zum flinken Aufladen der Waffen, denn alte Energiezellen bauen nur langsam wieder genügend Spannung für eine Salve auf. Verliert Ihr ein Leben, wird die aktive Waffe zudem auf des Startniveau zurückgestuft – das freut die Aliens.

Mit Erste-Hilfe-Koffern stockt Ihr Eure Hitpoints um 40 Punkte auf, über 100 Zähler dürfen aber nicht gehamstert werden. Begrenzt sind auch die Extraleben: Habt Ihr bereits neun gesammelt, müßt Ihr die nächsten Freileben zähneknirschend zurücklassen.

In "Probotector"-Manier tragt Ihr den Krieg bis zum Heimatplaneten der Angreifer. Ihr lauft über schleimige Sumpfplaneten, springt über zusammenbrechende Plattformen und hangelt Euch an der Decke über einen bodenlosen Abgrund. Zwangspausen aufgrund regelmäßigen Nachladens bleiben Euch



Der erste Endgegner: Wer davor alle Waffen-Upgrades gefunden hat, räumt den den riesigen Fleischklumpen problemlos aus dem Weg.



Um Gegner auf höheren Ebenen zu treffen, richtet Ihr die Waffe mit den seitlichen Tastern nach oben.



Per Anhalter durch die Galaxis: Am Kran baumelnd, kümmert Ihr Euch um blockierte Schienen.

Strahlenkäfig: Der Schild schützt Euch nur für kurze Zeit vor den feindlichen Waffen.

erspart: Die Grafikdaten werden (ähnlich wie in "Need for Speed 3") während des Spiels ständig von der CD zur Playstation geschaufelt. Nur die sporadischen Videosequenzen sorgen für kurze Pausen. Davon abgesehen lautet das "Assault"-Motto "Action nonstop": Ständig werdet Ihr attackiert, insektenähnliche Riesenbiester mit spitzen Beinen grabschen nach Euch, Krebse nagen Euch die Lebensenergie aus dem Körper, mutierte Libellen stürzen sich in geordneten Formationen auf Euch. Alle paar Meter wartet ein besonders dicker Brocken: Riesenkrabben, Titanen und andere Alptraumwesen heizen Euch mit unbarmherzigen Attacken ein. Mit den seitlichen Tastern richtet Ihr Eure Garbe nach oben oder unten und setzt so Gegner außer Schach, die sich auf einer anderen Ebene verstecken.
Auch die Kamera nutzt alle drei Dimensionen: Mal zoomt sie nahe ins Gefecht, dann schwenkt sie steil nach oben und zeigt das Gemetzel aus einer entfernten



Zu spät: Die Station bricht auseinander. Ihr müßt den ganzen Weg so schnell wie möglich zurücklaufen.

Perspektive. In anderen Spielabschnitten schwebt Sie hinter Eurem Rücken, während Ihr Euch an der Decke entlanghangelt und blutgierige Monster beharkt. Die beiden Protagonisten unterscheiden sich nicht nur äußerlich, sie verwenden auch unterschiedliche Waffen. In der Feuerkraft sind sich die beiden aber ebenbürtig. Spielt Ihr simultan zu zweit, wählt Ihr eine neue Route zum Ziel. Als kleine Zugabe erwartet Euch ein Rennen mit einem Hover-Bike. Auf dem schwebenden Feuerstuhl rast Ihr quer durch einen Wald und dringt in einen Komplex der Aliens ein. Nur mit blitzschnellen Reflexen und einem schnellen Finger am Abzug kommt Ihr unbeschadet durch diesen rasanten Abschnitt. Ungewöhnlich ist die Speichermechanik: Im Optionsmenü muß ein Block auf der Memory Card freigegeben werden, auf dem das Spiel selbständig an unsichtbaren Savepoints Daten speichert.
Schlechte Zeiten für Highscore-Jäger: In "Assault" werden keine Punkte verteilt, es geht nur um die finale Vernichtung der Aliens. *au*

SPIELSPASS 77%



HERSTELLER: TELSTAR
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 77%
SOUND: 73%

Im Blitzgewitter: Flottes Jump'n'Shoot, das mit sechs Levels zu kurz geraten ist – nicht nur für Action-Profis.

AB 12

„Assault" ist ein gradliniger, mit sechs Level etwas kurzer Ballerspaß ohne Schnörkel. Jump'n'Run-Einlagen sind selten, Euer Finger bleibt meist auf dem Feuerknopf. Stimmungsvolle Hintergrundgrafik, riesige Endgegner und bombastische Spezialeffekte vermischen sich zu einem motivierenden Actionspiel der Extraklasse. Der ständige Datenstrom von CD verhindert Ladezeiten, hat aber auch einen Nachteil: Ein "Zurück" gibt es nur im Raumschifflevel, wo der Marsch in die andere Richtung konzeptionell eingeplant ist. Die Perspektive läßt die Tiefe nicht immer klar erkennen, so springen die Helden bei Hüpfeinlagen oft lebensmüde in den Tod. Erst im zweiten Anlauf wißt Ihr, worauf Ihr achten müßt. Etwas nervig ist auch das Joypad-Gefummel, um die Waffe im richtigen Winkel nach oben oder unten auszurichten.

ANDREAS ULRICH


Holzfäller: Säbelt mit der Bordkanone die Bäume ab, um den riesigen Gegner zu erledigen.


Stahlträger-Slalom: Nur wenn Ihr blitzschnell reagiert, findet Ihr durch das Säulenlabyrinth.


Fast geschafft: Räumt mit dem Laser die Fässer aus dem Weg, um zur Landeplattform zu gelangen.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Umsetzungen geplant.



International Superstar Soccer '98



Volley: Aus vollem Lauf köpft der Stürmer den Ball ins lange Eck, der Torhüter ist chancenlos (Playstation).



Ab durch die Mitte: Bis zur zweiten Schwierigkeitsstufe habt Ihr mit Alleingängen noch Torchancen. Verteidiger der Klasse 3 luchsen Euch das Leder aber mühelos ab (N64).

N64 PS

Konami schlägt zurück: Nachdem andere Software-Firmen ihr Fußballpotential zur WM ausgeschöpft haben, legen die Japaner endlich die fälligen Updates zur „International Superstar Soccer" Serie nach. Playstation-Besitzer haben mehr davon: Ihr „International Superstar Soccer 98 Pro" wurde radikal überarbeitet, um mit führenden Fußball-Simulationen anderer Hersteller zu konkurrieren.
Im N64-Sequel findet Ihr Neuerungen wiederum nur in den Options- und Einstellungsmenüs.
Beide Spiele bieten sechs unterschiedliche Spielmodi: Training, Elfmeterschießen, Freundschaftsspiel, Liga und Cup. Die beiden Wettbewerbe unterscheiden sich in den Teilnehmern und dem Ausscheidungsmodus.

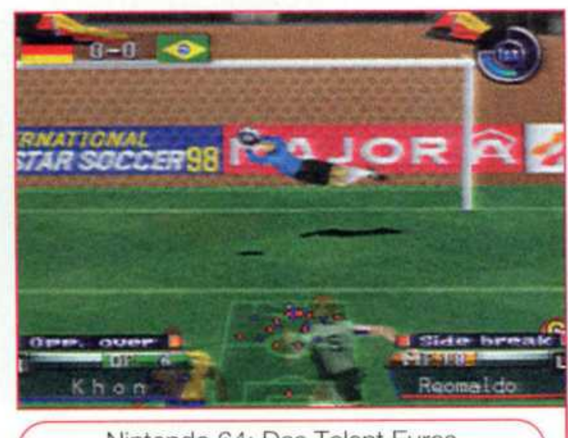


Strategieflut auf N64: Bis zu sechs verschiedene Taktiken verteilt Ihr auf das Pad. Durch Kombination aus Z-Trigger und den oberen Feuerknöpfen dirigiert Ihr Eure Mitspieler. Habt Ihr keine Lust, Euch um die Traineraufgaben zu kümmern, dann überlaßt die Entscheidungen der CPU. Sie wählt entsprechend der Situation und des Spielstandes eine geeignete Taktik.

Playstation-Besitzer genießen zusätzlich ein All-Star-Match, Nintendo-Fans freuen sich über einen Szenario-Modus. Dort werden Euch zehn unterschiedlich schwere Fußballer-Aufgaben gestellt: Verteidigt eine Führung über die letzten Minuten gegen einen übermächtigen Angriff oder – für deutsche Spieler brandaktuell – erringt mit nur zehn Kickern einen Sieg.
Wie bei den Vorgängern müssen die Konami-Fußballspektakel ohne offizielle Lizenz auskommen. Allerdings dürft Ihr die verfälschten deutschen Namen im Editor korrigieren. Die Entwickler haben sich bei der Auswahl der Nationalspieler nicht an die vergangene WM gehalten, so landete z.B. „Basmer" im deutschen Aufgebot. Fans unserer heimischen Elf dürfen übrigens aufatmen: Trotz des enttäuschenden Abschneidens in Frankreich zählen die Entwickler die deutschen Kicker noch zur Weltelite.
Neue Spieler generiert Ihr nur auf der Nintendo-Plattform. Wählt einen Namen, verpaßt dem neuen Star eine von 70 Gesichtstexturen, bestimmt Größe sowie Gewicht und verteilt Punkte auf Fußballerfertigkeiten wie Ballkontrolle und Antritt. Damit der Kicker zum Einsatz kommt, muß er gegen einen der vorgefertigten Spieler ausgewechselt werden, dieser wird auf die Memory-Card-Ersatzbank verbannt.
Während auf der Playstation mit Spielerwahl, Aufstellung und Taktikmenü die strategischen Elemente ausgeschöpft sind, beginnt damit auf dem N64 die detaillierte Spielplanung. Die Elf teilt sich in Verteidiger, Mittelfeld und Sturm, jede Gruppe wird individuell auf dem Spielfeld plaziert. Für eine perfekte Raumaufteilung verschiebt Ihr zusätzlich jeden Kicker auf seiner Position, Verteidigern



Für den Kopfball entscheidet sich Euer Stürmer selbständig. Relativ zur Perspektive zielt Ihr mit dem Steuerkreuz in den freien Winkel. (Playstation)



Nintendo 64: Das Talent Eures Keepers könnt Ihr in fünf Stufen variabel einstellen.



Fairplay beim Einwurf: Bis der Ball bei Eurem Mitspieler landet, verharren alle Kicker wie angewurzelt. (Playstation)



Grafische Hilfe: Mit dem Z-Trigger gebt Ihr dem fliegenden Ball Effet. (Nintendo 64)

werden gezielt gegnerische Stürmer zur Manndeckung zugewiesen, Mittelfeldspieler orientieren sich auf Wunsch mehr nach vorne und versorgen Eure Stürmer mit Flanken. Versteht Ihr die englischen Fachbegriffe nicht, erklärt Euch eine Hilfefunktion mit Text und Animation, was „Sweeper" oder „Stopper" für Aufgaben übernehmen.

In beiden Versionen symbolisieren wieder hüpfende Smiley-Bällchen die Tagesform der Profis. Niedergeschlagene, unmotivierte Kicker wechselt Ihr vor dem Anpfiff aus, die treffen selbst ein Scheunentor nicht.

Die Steuerung ähnelt sich auf beiden Plattformen: Auf Knopfdruck sprinten die Kicker übers Feld; führen sie dabei den Ball, legen sie ihn sich weit vor – ein gefundenes Fressen für aufmerksame Verteidiger. Je länger Ihr auf den Torschuß-Button drückt, um so schärfer zieht der Stürmer vom Leder. Auf der Playstation wird die Schußkraft in einer Powerleiste dargestellt. Mit Joystick oder Digipad zielt Ihr in die lange oder kurze Ecke des Kastens.

Auch bei weiten Pässen ist das Kraftmeter der Playstation-Fassung nützlich. Mit ihm läßt sich die Weite eines Zuspiels besser abschätzen. Es gibt zwei Passvarianten: Entweder schiebt Ihr den Ball einem Mitspieler über kurze Distanz flach zu oder leitet mit einem hohen, weiten Ball einen Flügelwechsel ein. Bogenlampen sind ein riskantes Zuspiel, gegnerische Spieler fangen die hohen Bälle leicht ab. Nintendo-Kicker bekommen eine Doppelpaßhilfe: Auf Knopfdruck spielt Ihr den Ball zu einem freien Mitspieler, der kickt das Leder sofort zurück. Ein Vorteil der N64-Grafik: Ein Pfeil zeigt ständig an, in welcher Richtung der nächste freie Mitspieler auf ein Zuspiel wartet. Für Fallrückzieher und Flugkopfball entscheiden sich Eure Stürmer je nach Situation selbständig. Ballzaubereien wie Hackentricks beherrschen nur die 64-Bit-Athleten.

Die Verteidiger holen sich das Leder mit Remplern und Grätschen. Tacklings von hinten werden vom Schiedsrichter mit der gelben Karte geahndet, mit dem roten Karton halten sich die Unparteiischen aber selbst bei klaren Notbremsen zurück. Die Umsetzung der Strafstöße ist komplett unterschiedlich: Beim Nintendo-Elfer zielt Ihr mit einem Cursor und variiert die Schußkraft in zwei Stufen. Spielt Ihr zu zweit, kann die optische Zielhilfe abgeschaltet werden. Mit dem Sony-Pad drückt Ihr das Steuerkreuz einfach in die gewünschte Richtung und donnert den Ball auf den Kasten.



Elfmeter: Drückt Ihr das Steuerkreuz zu lange in den Ziel-Winkel, bolzt Ihr am Pfosten vorbei. (Playstation)

Wer tritt den nächsten Elfmeter? Ihr bestimmt die Reihenfolge der Schützen.


Zwei der acht In-Game-Taktiken werden auf die seitlichen Taster des Sony-Pads gelegt.

NINTENDO-KICKER

Titel	ISS '98	ISS 64	Frankreich '98
Hersteller	Konami	Konami	EA Sports
Veröffentlichung	1998	1996	1998
Turniervarianten	Internat. Cup World League	Internat. Cup World League	Weltmeisterschaft 1998
Freundschaftsspiel	Ja	Ja	Ja
Trainingsmodus	Ja	Ja	Ja
Versteckte Teams	Nein	Nein	Ja
Szenario Modus	Ja	Nein	Nein
Stadien	9	4	10
Kameraperspektiven	18	frei	8
Wetterbedingungen	Sonne, Wolken, Schnee, Regen	Sonne, Wolken, Schnee, Regen	Heiß, Normal, Schnee, Regen
In-Game-Strategie	Ja	Ja	Ja
Offizielle Teams / Spieler	Nein	Nein	Ja
Schwierigkeitsgrade	5	5	3
Grafikauflösung: Beide ISS laufen in der niedrigen Auflösung, nur Frankreich '98 verwendet die mittlere Auflösung.			
Grafik	gut	gut	sehr gut
Spieler-Animationen	gut	gut	gut
Spielgeschwindigkeit	sehr gut	sehr gut	gut
Sound	ordentlich	ordentlich	gut
Kommentar	gut	mäßig	gut
Steuerung	sehr gut	sehr gut	gut
Vielfalt der Ballmanöver	gut	gut	perfekt
Intelligenz der Feldspieler	gut	gut	gut
Intelligenz des Torhüters	gut	gut	gut
Menüführung	gut	ordentlich	gut
Editor	sehr gut	gut	sehr gut



In letzter Sekunde: Mit den C-Knöpfen verhindert der Torhüter auch ein fast sicheres Tor. (Nintendo 64)

PLAYSTATION-STÜRMER

Titel	ISS Pro '98	ISS Pro	Frankreich '98
Hersteller	Konami	Konami	EA Sports
Veröffentlichung	1998	1997	1998
Turniervarianten	Liga, Cup, All-Star	Liga, Cup	Weltmeisterschaft '98
Freundschaftsspiel	Ja	Ja	Ja
Trainingsmodus	Ja	Ja	Ja
Versteckte Teams	Nein	Nein	Ja
Szenario Modus	Nein	Nein	Nein
Stadien	5	4	10
Kameraperspektiven	5	4	8
Wetterbedingungen	Klar, Regen	Klar, Regen	Heiß, Normal, Schnee, Regen
In-Game Strategie	Ja	Ja	Ja
Offizielle Teams / Spieler	Nein	Nein	Ja
Schwierigkeitsgrade	5	5	3
Grafikauflösung: Sowohl "ISS Pro '98" als auch "Frankreich '98" verwenden die hohe Auflösung der Playstation.			
Grafik	gut	ordentlich	sehr gut
Spieler-Animationen	ordentlich	ordentlich	gut
Spielgeschwindigkeit	sehr gut	ordentlich	gut
Sound	ordentlich	ordentlich	gut
Kommentar	ordentlich	schlecht	gut
Steuerung	gut	gut	gut
Vielfalt der Ballmanöver	ordentlich	ordentlich	sehr gut
Intelligenz der Feldspieler	ordentlich	ordentlich	gut
Intelligenz des Torhüters	ordentlich	ordentlich	gut
Menüführung	gut	gut	gut
Editor	nur Namen	kein Editor	sehr gut


Mitten im Geschehen: Auch aus nächster Nähe wirken die N64-Polygonkicker noch atemberaubend detailliert.

Bei Eckbällen und Freistößen waren sich die Entwicklungsteams nicht einig: Auf der Playstation kickt oder werft Ihr den Ball immer zum Stürmer in der Mitte des Bildschirms. Das N64 läßt Euch zwei Möglichkeiten: Entweder zielt Ihr an einem Pfeil entlang in die gewünschte Richtung und Höhe, oder Ihr stellt auf eine Cursorsteuerung um und sucht Euch den freien Mitspieler aus. Letztere Methode erweist sich als erfolgreicher, die Bälle finden sicher zum Ziel.

Der Knackpunkt einer jeden Fußballsimulation ist der Torhüter. Die Leistung des Nintendo-Schlußmannes läßt sich variabel in fünf Stufen einstellen: Bis zur zweiten Stufe hat er Probleme, einen Ball zu sicher zu fangen. Zu viele Abpraller werden zum Futter für gegnerische Stürmer. Ab Stufe 3 packt er richtig zu und ist verläßlich.

Am Sony-Keeper dürft Ihr nicht schrauben, seine Leistung ist von den eingetragenen Fähigkeiten abhängig. Er gibt sich keine Blöße und läßt sich auch mit Schüssen aus der zweiten Reihe nicht foppen.

Das N64 lädt Euch zu einer Fußballparty mit vier Spielern ein. Auf der Playstation wird leider kein Multitap unterstützt, maximal zwei menschliche Spieler treten an. Ebenfalls Nintendo-only: Für mehr Platz auf dem Feld beschränkt Ihr die Spielerzahl pro Team auf bis zu sieben Kicker.

Die Kommentatoren haben sich auf beiden Konsolen stark verbessert. Animierten die alten Quasselstrippen mit ihrem hektischen Gebrüll eher zum Abschalten, so bleiben die neuen Reporter kühl und sachlich. Auf die Playstation-CD wurde auch ein deutscher Amateur-Sprecher gebannt. Seine Kommentare könnt Ihr aber getrost vergessen.

Tageszeit und Wetterbedingungen lassen sich bei Freundschaftsspielen frei einstellen. Dünner Sony-Nieselregen kostet die Spieler Kraft und Kondition – dafür habt Ihr hier aber auch die Möglichkeit, in einem überdachten Stadion anzutreten. Auf dem Nintendo 64 behindert Euch sogar dichtes Schneetreiben, außerdem bringt die Architektur einen Hauch der vergangenen Weltmeisterschaft ins Spiel: Drei der N64-Stadien entsprechen französischen Vorbildern – hoffentlich läßt Ihr Euch davon nicht deprimieren. *au*



Mitgedacht: Der Torwart kommt aus dem Kasten und faustet den Ball aus der Gefahrenzone. (Playstation)



Der Ausgleich: Zieht Ihr im 16-Meter-Raum voll ab, hat der gegnerische Torhüter keine Chance. (Playstation)

Die Verbesserungen der Playstation-Version sind deutlich: Im Vergleich zum Vorgänger muten die Animationen flüssiger an, der Rasen scrollt ohne Aussetzer, auf der höchsten Stufe ist die Spielgeschwindigkeit fast zu flott. Anders auf dem N64: Außer einigen frischen Animationen für Foulspiel und Torjubel beschränken sich die Änderungen auf die Strategiemenüs und der Präsentation - trotz des starken Vorgängers habe ich mir mehr erhofft. Die blitzsaubere Grafik und die realistischen Bewegungen der Kicker bleiben aber auch 1998 ohne Konkurrenz, nur eine offizielle Lizenz fehlt Konami. Im Vergleich ist die N64-Version dem Playstation-Pendant haushoch überlegen. Wer "ISS 64" schon in seiner Sammlung hat, der sollte trotz Prädikat erst probespielen und dann entscheiden, ob sich das Update lohnt.

ANDREAS ULRICH



Andere Versionen
Der Playstation-Vorgänger "ISS Pro" wurde in MAN!AC 7/97 mit 77% bewertet (abgewertet auf 74%). "ISS 64" erhielt in MAN!AC 6/97 91% (abgewertet auf 89%).

Entwickler: Sales Curve, GB • **Produzent:** Jay Kendall • **Spieldesign:** Craig Orchard, Kevin Hackett u.a. • **Programmierung:** Steve Haggerty, Jon Court, James Watson, Dave Bowler • **Grafik:** Mike Wilson, Dan Knight, Bob Plested, Terry Lee • **Sound:** Paul Zimmer

Frenzy!



Ob bei heillos überforderte Bodentruppen (oben) oder Monster-Wächter: Dauerfeuer ist Trumpf!



PS Zu einer Zeit, in der Toaster, Win98 und Fernseher noch unbekannt waren, ging das Leben in Europa seinen geruhsamen Gang. Doch der griesgrämige Baron Von-to-ten strebt mit seiner mysteriösen Armee nach Höherem: Die ganze Welt soll unterjocht werden und seinem Erfindergeist Ehrfurcht zollen. Damit nicht gleich ein weltweiter Krieg ausbricht, knattert ein Doppeldecker in die unwegsamen Canyons des Barons und knöpft sich die zusammengewürfelten Truppen vor. Zu witziger Cartoon-Musik bestreicht Ihr sowohl Bodentruppen als auch Zeppeline mit MG-Garben und begrenzten Extrawaffen wie Stinkbomben und Zielsuch-Singvögeln. LKWs, Panzer und Flak-Geschütze fliegen ebenso effektreich in die Luft wie monströse Dinos und Roboter-Wachen – stets bleiben in den Trümmern Extra-Kugeln zurück, die Energie-Einheiten freigeben. Auf dem Weg durch die schier endlosen Abschnitte legt Ihr sowohl Flugrichtung als auch Angriffsgeschwindigkeit fest. Raketenwerfer-Areale durchfliegt Ihr rasant im Tiefflug und ohne Aufsehen zu erregen, dann wieder räuchert Ihr genüßlich eine Artilleriestellung aus, um Energie zu tanken. Verirren ist ausgeschlossen: Pfeile weisen den Weg durchs Zickzack-Frontgebiet. cb

! In Sachen Spieldesign und Technik hängen die SCI-Designer dem Action-Standard hinterher. Oft geht das effektreiche Geballer in die Knie, statt mundgerechter Häppchen mutet man Euch viertelstündige Endlos-Kanonaden zu. Mit Taktik und Planung habt Ihr wenig Erfolg, reaktionsschnelles Ausweichen ist im Kugelhagel selten möglich. Warum ich trotzdem grinse? Das liegt an der einzigartigen Atmosphäre des Zeichentrick-Kriegs: Aufgeregt holpern Trucks über Feldwege (und krachen prompt in den Graben), während Ihr mit aufgerüsteter MG durch einen Trümmerregen steuert. Selbst mit viel Übung ist es aber kaum möglich, seine Ergebnisse zu verbessern (und dazu motiviert zu werden). Das Hauptmanko der Action-Farce ist fehlende Übersicht und konzeptlose Level-Gestaltung.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 51%

HERSTELLER SCI

SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS 100 MARK

GRAFIK 65% **SOUND** 74%

Anfangs lustig, später frustig: In den endlosen Frenzy-Canyons erwarten Euch chaotische Baller-Scharmützel.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant

Entwicklung: Westwood Studios, USA • **Produzent:** Brett Sperry • **Programmierung:** Eric Wang, Adam Isgreen, Steve Wetherill • **Sound:** Frank Klepacki

C&C - Alarmstufe Rot: Gegenschlag



Mit einem mobilen Baufahrzeug (links neben dem Mauszeiger) errichtet Ihr eine zweite Basis auf einer entfernten Insel.



Ein LKW-Konvoi mit "Hydraulikflüssigkeit" für Cyborgs darf Euch nicht entkommen – Ihr schlagt mit einem großen Panzerverband gnadenlos zu.



Mit seiner atomaren Ladung macht der neue Sprengwagen eine ganze Basis in Sekundenbruchteilen dem Erdboden gleich.

Alle drei bis vier Missionen wird der Kriegsschauplatz in verwinkelte Gebäudekomplexe verlegt: Überlegtes Vorgehen hat hier oberste Priorität, da Ihr in den Hallen keine Möglichkeit habt, verlorene Einheiten zu ersetzen. Nur ein Spion oder Invator ist in der Lage,





Flammentürme außer Kraft zu setzen oder Computer-Terminals zu knacken. Wird er getötet, ist die Mission gescheitert. Im unteren Bild seht Ihr die versteckten Missionen mit mutierten Riesenameisen, die Ihr erst anwählen dürft, wenn Ihr alle 34 "Gegenschlag"-Aufträge absolviert habt.

PS Jetzt folgt der dritte Streich: Aus den beiden PC-Missions-CDs "Gegenangriff" (16 Missionen) und "Vergeltungsschlag" (18 Missionen) bastelte Virgin den Playstation-exklusiven "Gegenschlag". Vier bis fünf frei anwählbare Einzelmissionen wurden dabei zu je einem Szenario der Alliierten bzw. Sowjets zusammengefaßt. Wie in "Alarmstufe Rot" ist der Schauplatz Europa.

Über das "Warum" des erneuten High-Tech-Zusammenstoßes erfahrt Ihr kaum etwas: Im Vorgänger beharkten sich die Alliierten und die Sowjets unter der Führung von Stalin in Europa. Warum in "Gegenschlag" weiterhin Krieg herrscht, bleibt während der 34 aktuellen Missionen im Dunkeln. Eure neuen Vorgesetzten, ein alliierter und ein russischer General, weisen Euch nur knapp in die Szenarios ein: Neben der Direktive "Alle gegnerischen Einheiten und Gebäude zerstören" gibt's kaum weitere Erklärungen zum Schlagabtausch.

Ihr beginnt im Rang eines "Feldwebel" und hofft auf Beförderungen nach drei bis vier Missionen: Erst die Ränge Hauptmann, Oberst und Major ermöglichen den Zugang zu späteren Szenarios. Ihr klickt einen Schauplatz auf der Karte an,

Auf 105 Multiplayer-Landkarten kämpft Ihr per Link gegen einen Kumpel oder bis zu drei Computer-Generäle.

und los geht's: Nach bekannter "Command & Conquer"-Manier macht Ihr Euch an den Aufbau der Basis. Das mobile Baufahrzeug errichtet einen Bauhof in der Nähe von Erzfeldern ("wertvolle Mineralien"), dann wird ein Kraftwerk und eine Erz-Raffinerie gebaut. Spezielle Sammler bauen die Mineralien ab, bringen sie zur Raffinerie, dort wandelt sich das Erz in Bargeld. Der weitere Ausbau Eurer Basis richtet sich nach den jeweiligen Anforderungen der Mission: Wird die Basis schon früh von gegnerischen Einheiten angegriffen, baut Ihr Bunker oder Flammentürme, an denen sich feindliche Infanterie aufreibt. Daneben ein paar Geschütztürme oder Tesla-Spulen, und die Basis ist gegen Feinde jeder Größenordnung geschützt. Jetzt lockt das Umland, das anfangs im Dunkeln liegt und Schritt für Schritt von Euren Truppen erkundet wird. Vielfältige Missionsziele erfordern exakte taktische Planung und präzise Ausführung. Hier ein paar Beispiele:

Griechenland: Ihr schaltet zuerst die Stromversorgung der feindlichen Tesla-Spulen mit einem kleinen Trupp aus. Dadurch können Eure Baufahrzeuge vorrücken und schließlich die gegnerischen Öl-Fabriken übernehmen. Aus vier Städten evakuiert Ihr Zivilisten zu einer nahegelegenen Insel: Ihr baut eine Werft, säubert mit Euren Zerstörern die Gewässer von der U-Boot-Plage und verschifft die Zivilisten mit Landungsbooten.

Sibirien: Hier kehrt die Einzelkämpferin Tanya (bekannt aus dem Vorgänger) zu Euch zurück: Mit Schüssen aus sicherer Entfernung erledigt sie ihre Gegner, um





Spioniert zuerst die feindlichen Stellungen mit einem einzelnen Panzer aus. Danach startet Ihr einen gezielten und zerstörerischen Vormarsch mit einem Trupp Tesla-Panzern.



Überraschungsangriff mit neuen Einheiten: Mit Chrono-Panzern teleportiert Ihr Euch in die gegnerische Basis.

Kamikaze: Die Schockwelle des M.A.D.-Panzers zerstört alle gegnerischen Vehikel und Gebäude.



Technisch von hoher Qualität und gewohnt martialisch, lassen die FMV-Sequenzen im dritten Playstation-"C&C" eine verbindende Hintergrundstory vermissen.

General Stavros aus dem Feindesland herauszubringen. Außerdem soll nukleares Material sichergestellt werden.
In **Italien** rettet Ihr Wissenschaftler aus einem Forschungslabor, bevor eine beschädigte Chronosphäre explodiert. Danach befreit Ihr Tanya und zerstört eine Produktionsstätte, die neuartige U-Boote herstellt. Die Unterseeboote können Raketen auf Gebäude und Einheiten abfeuern! In der **Ukraine** testen die Alliierten einen neuen MiG-Prototypen mit atomarer Bombenfracht – Prototyp und Basis müßt Ihr zerstören. In **Spanien** arbeiten die "Molotov-Brüder" mit den Alliierten zusammen. Falls Euer Spion das bestätigt müßt Ihr Verstärkung anfordern und die Verräter töten.
Zu den aus "Alarmstufe Rot" bekannten Einheiten kommen in "Gegenschlag" sieben neue Fahrzeuge wie Chrono-Panzer (teleportieren sich an jeden beliebigen Punkt) und selbstmörderische M.A.D-Vehikel, Elektrobots, Tesla-Panzer und Raketen-U-Boote der Wolf-Klasse hinzu. Praktisch ist auch der neue Mechaniker, der Eure Vehikel ohne Werkstattbesuch repariert. Die Bedienung wurde 1:1 von "Alarmstufe Rot" übernommen, Generäle mit Maussteuerung sind dabei im Vorteil: Die Kommandierung Eurer Truppen geht damit deutlich schneller von der Hand. Statt Euch Paßwörter zu merken, könnt Ihr jetzt nach jeder Mission Eure Fortschritte speichern. Es gibt wieder drei Schwierigkeitsgrade, aber nur 15 Musikstücke, die nicht alle neu sind, sondern teilweise leicht aufgepeppt von "Alarmstufe Rot" übernommen wurden. Mit dabei ist auch der Link-Modus: Auf 105 Multiplayer-Karten schicken zwei menschliche Sandkasten-Generäle ihre Streitkräfte an die virtuelle Front. *th/wi*

Bereits Ende dieses Jahres soll der Nachfolger zu "Alarmstufe Rot" für den PC erscheinen. In "Tiberian Sun" wird für den Vorspann erstmals ein "reales" Set verwendet: Bisher wurden die Schauspieler für die C&C-FMVs vor Blue- bzw. Green-Screens gefilmt, die am Computer generierte Umgebung nachträglich eingefügt. Für "Tiberian Sun" wurde der fünfminütige Vorspann von einem 50köpfigen Filmteam in der Wüste des Red Rock Canyons, Nevada, gedreht. In der Hauptrolle: Michael Biehn ("Terminator", "Aliens", "The Abyss"), der McNeil, den Helden des Spiels verkörpert.





"Tiberian Sun"-Mime Michael Biehn (links) mit Westwood-Produzent Donny Miele.

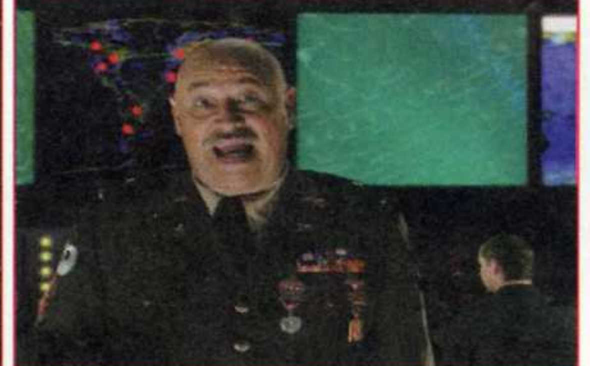
! Eine Hintergrund-Story gibt's in "Gegenschlag" nicht mehr, die Missionen wurden einfach aus den PC-Originalen zusammengewürfelt. Doch selbst wenn Euch das Motto "Zerstört alles!" genügt, wird Eure Motivation hart strapaziert, denn wegen der von Beginn an langen und schweren Missionen fällt das Fehlen einer anständigen Speicheroption noch krasser auf. Im ersten Anlauf zu siegen ist unmöglich, eine zweistündige Schlacht müßt Ihr vier- bis fünfmal spielen. Zum Mega-Manko gesellen sich Schlampereien wie die gelegentlich verwirrende deutsche Übersetzung, Musikstücke, die Ihr bereits aus dem Vorgänger kennt, und der mickrige Radar. Genug genörgelt, zurück an die Front: Trotz Patzern ist auch "Gegenschlag" ein packendes Strategiespiel mit vorbildlicher Benutzerführung via Maus und hohem Suchtpotential.

TOBIAS HARTLEHNERT



34 umfangreiche Zusatzmissionen für C&C-Veteranen, leider ohne verbindende Hintergrund-Story. 105 Multiplayer-Maps stimmen versöhnlich.







Die Schreibtisch-Generäle haben gut reden, bei der Einsatzbesprechung machen sie Euch nochmal klar: "Übrigens, wir sind die Guten!". Oft muß auch ein Text-Briefing genügen.

Andere Versionen
Eine "Command & Conquer"-Version soll 1999 für das N64 erscheinen.



12 AUSGABEN FÜR 59,90 MARK
STATT 70,80 MARK
MAN!AC
Videospiele ohne Kompromisse
15% Ersparnis gegenüber dem Einzelverkaufspreis!
TAGE VOR KIOSK-START FREI HAUS IN EUREM BRIEFKASTEN
Coupon ausschneiden oder kopieren und im frankierten Umschlag einsenden an:
MAN!AC ABO-SERVICE
pan-adress, Postfach, 82152 Planegg
Tel. 089 / 85 70 91 12 • Fax. 089 / 85 70 91 31
eMail: pan-adress@compuserve.com
JA!
Ich will MAN!AC zum Vorzugspreis von 59,90 Mark (Ausland 79,90 DM) für mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) abonnieren. Kündige ich nicht rechtzeitig sechs Wochen vor Ablauf, verlängert sich mein Abo um ein weiteres Jahr.
Bestellen und sparen!
MEINE ADRESSE
ABO 10/98
NAME, VORNAME
STRASSE, HAUSNUMMER
PLZ, WOHNORT
DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE
2. UNTERSCHRIFT DAMIT BESTÄTIGE ICH DIE ZUR KENNTNISNAHME DES WIDERRUFRECHTS
WIDERRUFSRECHT
DIESE BESTELLUNG KANN ICH INNERHALB VON ZWEI WOCHEN BEIM MAN!AC ABO-SERVICE, PAN-ADRESS, POSTFACH, 82152 PLANEGG WIDERRUFEN. ZUR WAHRUNG DER FRIST GENÜGT DIE RECHTZEITIGE ABSENDUNG DES WIDERRUFS.
Ich will folgenderweise zahlen:
gegen Rechnung
bequem per Bankeinzug
BANKLEITZAHL
KONTONUMMER
GELDINSTITUT
394 AKTUELLE SPIELE-TESTS
259 HILFREICHE TIPS
106 BRANDHEISSE PREVIEWS
37 INSIDER-REPORTAGEN
1.312 SEITEN*
*1/97-12/97

MAN!AC 11/98

erscheint am **7.10.98**

Anzeigenschluß: **2.9.98**

Druckunterlagen: **9.9.98**

Anzeigenkontake:
Andreas Knauf 08233/740112
Axel Chalupsky 040/5237196



Entwickler: Namco, J

Tekken 3





Überraschender Dropkick von Eddy: Nach Sprüngen müssen die Kämpfer Ihr Gleichgewicht wiederfinden.



Mit seinem Kehlkopfschlag streckt Law jeden Gegner nieder: Weicht mit einem Seitwärtsschritt aus und packt den Feind am Kragen.

Wechselt den Kampfstil, um Euren Gegner zu überraschen: Aus jeder Grundstellung sind neue Moves möglich (hier Lei)!



Die Kranich-Technik beeindruckt mit flinken Kicks und direkten Hieben



Mit dem Schlangen-Stil nutzt Ihr Eure Schnelligkeit für Combos



Die Prankenhiebe des Tigers kosten Eurem Feind massig Energie



Via Trunken-Technik setzt Ihr torkelnd zu Drehschlägen an

PS Zum dritten Mal treffen sich Namcos "Tekken"-Schläger zur ultimativen Keilerei auf der Playstation: Gastgeber des "Iron Fist"-Turniers ist Unterweltkönig Heihachi Mishima, der im Wettkampf den geheimen Pakt zwischen dem Teufel (Devil Kazuya) und seinem Enkel Jin Kazama entlarven möchte. Mehr über die "Tekken"-Story findet Ihr im ausführlichen Importtest (MAN!AC 6/98).

Im Vergleich zum Vorgänger treten mit 21 Prügelhelden zwei Schläger weniger zum Kampf an, wobei die spielerisch identischen Paare (Devil und Angel, Alex und Roger) des zweiten Teils diesen Unterschied wieder ausgleichen. Neben alten Bekannten wie Straßenkämpfer Paul Phönix und Cybermech Jack (als Gun Jack sowie Jack-2) trefft Ihr auch auf unbekannte Gesichter wie Capeira-Kämpfer Eddy und Hwoarang-Do-Experte Hwoarang. Während die neuen Backpfeifenhelden mit exotischen Kampfsportarten überraschen, haben die bewährten Fighter ihre Technik verfeinert. So beeindruckt Lei mit seinen tierischen Kung-Fu-Stilrichtungen wie Kranich, Schlange und Tiger, die Euch aus der entsprechenden Grundstellung ausgefallene Moves ermöglichen. Auch das Kontersystem wurde verfeinert: Jeder Hieb besitzt einen Gegenschlag, selbst Abwehrgriffe dürft Ihr nun abblocken oder gar in einen eigenen Aikidogriff verwandeln. Der Ausfallschritt ist eines der wichtigsten Elemente in "Tekken 3": Mit ihm weicht Ihr nicht nur den Angriffen des Gegners aus, sondern setzt zu einer riesigen Palette von Sidestep-Moves und -Griffen an.

Neben den gewöhnlichen Arcade- und Zweispieler-Modi beweist Ihr Euch gegen eine Übermacht in der Survival-Arena und säubert im Prügelscroller-Modus "Tekken Force" Hinterhöfe und Slums von den Schattenkämpfern Heihachis. Am Strand trefft Ihr Euch außerdem zum "Tekken Ball": In der Volleyball-Variante kostet jeder Bodenkontakt wertvolle Lebensenergie.

Wie beim Vorgänger hat sich Namco mit der PAL-Umsetzung (zu) wenig Mühe gegeben: Eure Schützlinge prügeln sich gut 15% langsamer als in der blitzschnellen Importversion, dicke PAL-Balken am oberen und unteren Bildrand müßt Ihr ebenfalls hinnehmen. Letzteres könnt Ihr zähneknirschend verschmerzen, die lahmen Bewegungen der Helden kosten aber bei vielen Angriffen den Überraschungsbonus. Besonders betroffen ist der flinke Akrobat Eddy. *oe*



Kings Helikopterwurf ist eines der spektakulärsten Manöver, der Move dementsprechend kompliziert anzusetzen.

"Tekken 3" ist die Playstation-Pflichtprügelei: Unzählige Spezialmanöver und -situationen lassen Euch nie auslernen, besonders der richtige Einsatz exotischer Kampftechniken und Grundstellungen garantiert Langzeitmotivation. Das umfangreiche Kontersystem macht Duelle zwischen "Tekken"-Profis zum Streßtest, unfaire Treffer gibt es nicht. Hinzu kommen die ausgefallenen Spielmodi, die mit Sporteinlagen und Massenkeilereien geschickt die gewöhnlichen Duellmodi variieren.

Grafisch hat Namco wie in den Vorgängern die Helden bevorzugt: Die Bitmap-Hintergründe sind minimalistisch, Eure Schützlinge bewegen sich dafür beispiellos geschmeidig und schwungvoll über den Bildschirm. Nur die schlampige PAL-Umsetzung mit etwas reduzierter Spielgeschwindigkeit und den bekannten Letterbox-Balken nervt.

OLIVER EHRLE



Allein gegen das Syndikat: Im "Force"-Modus säubert Ihr vier Gassen vor den Schergen Heihachis.



Beach-Volleyball mal anders: Jeder Bodenkontakt des Balles kostet wertvolle Lebensenergie.



SPIELSPASS 88%

HERSTELLER: NAMCO

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 87% | SOUND: 80%

Der König der Prügelspiele ist zurück: Geniale Spielmodi und unzählige Specials garantieren heiße Prügelnächte – trotz PAL-Bremse.

Andere Versionen

Den ausführlichen Importtest findet Ihr in MAN!AC 6/98.

Entwickler: Argonaut, GB • **Produzent:** Nick Clarke • **Spieldesign:** Carl Graham • **Programmierung:** Carl Graham, Tom Nettleship, Keith Weatherly • **Grafik:** Simon Keating, Anna Larke, Adam Hill, John Steals, Oliver Shaw u.a. • **Sound:** Richard Griffith, Adam Fothergill, Karen Griffin, Justin Scharvona (Musik)

Buck Bumble



Fette Brummer: Auf Design und Animation der Insekten richteten die Grafiker ihr Hauptaugenmerk. Die Landschaft verschwindet dafür meist im Nebel.



Schmackhaft und heilsam: Den aus Blütenkelchen tropfenden Honig zapft Ihr im Vorbeiflug ab.

Mit Nintendo verband den "Buck Bumble"-Hersteller Argonaut einst eine innige Beziehung: Für den damaligen Videospielmarktführer entwickelten die 3D-Spezialisten um Jez San den SuperFX-Chip und die Action-Revolution "Starfox".





"Starfox 2", die letzte Argonaut-Entwicklung für Nintendo, wurde nie veröffentlicht.

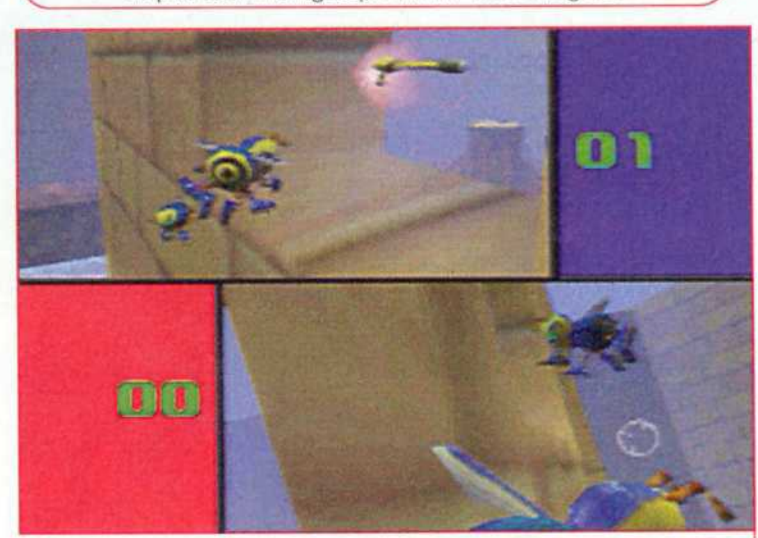
Kurz danach begann es jedoch zwischen dem japanischen Riesen und seinem englischen Team zu kriseln. Das gemeinsame Projekt "Starfox 2" wurde nicht beendet, "Starfox 64: Lylat Wars" wiederum entwickelte Nintendo ohne auf Argonaut-Knowhow zurückzugreifen. Nachdem sich Argonaut in den letzten Jahren um PC- und Playstation-Spiele kümmerte (und kürzlich einen Dreamcast-Vertrag mit Sega unterschrieb), ist "Buck Bumble" das seit langer Zeit erste Argonaut-Spiel exklusiv für eine Nintendo-Konsole.

N64 Aufrüstung im Reich der Insekten: "Die Herde", ein Stamm mutierter und von gefährlicher Intelligenz geführter Insekten und Krabbeltiere, rottet harmlose Bienen, Ameisen und Libellen aus. Um die freien Insekten gegen die Expansionsgelüste der mutierten Brummer zu schützen, geht das Projekt "Buck" an den Start: Ein hochgerüsteter Bienen-Cyborg, der mit unverwüstlichem Flugverhalten und vielfältigen Waffensystemen der Mutanten-Herde den Chitin-Panzer verbrennt.

Auf Hightech-Patrouille durch die Welt der Kleinstlebewesen: Mit 3D-Stick und einer Feuertaste steuert Ihr Buck in alle Himmelsrichtungen, mit dem Z-Trigger spuckt Eure installierte Kanone Tod und Verderben. Ein gelber Button schaltet zwischen Euren unterschiedlichen Kanonen durch, denn wie in einem klassischen Ballerspiel überlassen Euch getötete Feinde ihre Waffe, die Ihr durch Überfliegen aufsammelt und grafisch sichtbar an Eure Seiten montiert. Ein Spezialmanöver haben Bucks Konstrukteure wohl menschlichen Fliegervorbildern abgeschaut: Drückt Ihr den seitlichen Taster, setzt Buck zu einer Immelmann-Rolle an. Eine Wespe, die Euch gerade noch am Hinterteil hing, trudelt nun direkt vor Eurem Fadenkreuz.

Doch nicht nur Killerlibellen und Hornissen jagen Euch, auch Bodeneinheiten hat der Feind gezüchtet und zwischen Blumenbeeten, Schilf und verrotteten Gartengeräten postiert: Säurespuckende Käfer, Riesenschnecken und mit doppelläufigen Geschützen gerüstete "Killapilla"-Raupen bewachen feindliche Festungen und Monstergeneratoren.

Die Fauna ist Euer Feind, doch zum Glück ist Euch zumindest die Flora freundlich gesonnen: Aus rötlichen Blumenkelchen tropft goldener Honig, den Ihr Euch im Vorbeiflug einverleibt. Die Nahrung füllt Euren Energiebalken,



Simple Splitscreen-Action: Im Zweispieler-Modus wählt Ihr zwischen "Buzz Ball"-Turnier und "Buck Battle".



Kein Honigschlecken: Auch im Unrat der menschlichen Zivilisation späht Ihr nach mutierten Bösewichten.

Harter Brocken für Ballerprofis: "Buck Bumble" hat zwar nicht die Ideen und die Grafikbrillanz eines "Lylat Wars", ist dafür aber dreimal so lang. Zwanzig Levels - an einigen sitzt Ihr 30 Minuten. Nachdem originelle Mittelgegner fehlen, dienen die pfiffigen Missionsziele und die verschiedenen Waffen als Motivationsspender: Für jede Situation eine andere Wumme - der taktische Einsatz von Panzerfaust und Schnellfeuerspritze macht Sinn und erinnert an Setas "Wild Choppers". Leider ist die schwammige Steuerung für Präzisionsschüsse nicht geeignet, entfernte Gegner trefft Ihr kaum. Neben teils kaum sichtbaren Levelelementen nervt auch das träge Steigverhalten Eurer Biene - Ihr bleibt zwischen Ziegeln hängen, obwohl Insekten den Senkrecht-Flug doch beherrschen. Eine sympathische Spielidee, deren volles Potential Argonaut nicht ausreizt.

WINNIE FORSTER



Zerstörung am Boden: Krabbelnd kämpft Buck gegen Ameisen und feindliche Transporter.



Abgesoffen: Die Natur ist Buck wohlgesonnen, lediglich die Teiche bilden eine tödliche Gefahr für unseren Helden.



HERSTELLER	
UBISOFT	
SYSTEM	
NINTENDO 64	
ZIRKA-PREIS	
120 MARK	
GRAFIK	SOUND
74%	65%

Spannender Insektenkrieg mit fantasievollem Level-Design und vielen Extrawummen. Auf N64 unerhört: Der Ska-Breaks-Titeltrack!

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

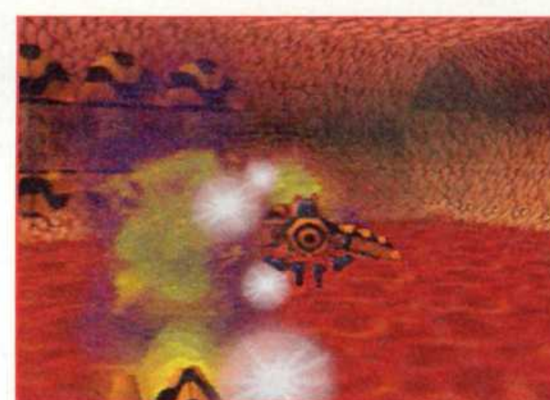


Bombende Käfer sind tödlich: Im Rudel geben sie sich gegenseitig Feuerschutz und sind aus Bucks unruhigem Sturzflug heraus kaum zu treffen.



Bombenangriff auf Eure Basis: Ihr werdet zurückgepfiffen um die Libellengeschwader zu schlagen und eine Zeitbombe aus dem Areal zu schaffen.

der unter Kamikaze-Attacken und Säure-Bombardement leidet. Nach schimmernden Extra-Sphären späht Ihr ebenfalls in Mauernischen und Ackerfurchen: Neben Punkte-Boni sind dort Waffen und Munition versteckt. Bienenfleißiges Sammeln lohnt sich auch dann, wenn Ihr einen Level fast geschafft habt, denn Energievorrat und Bewaffnung nehmt Ihr in die nächste Mission mit. Ein gutes Auge ist unerläßlich: Viele Extras verbergen sich in Geheimgängen die Ihr freischießen müßt, andere erkennt Ihr wegen trübnebliger Wetterlage erst, wenn Ihr schon fast wieder vorbei seid.



Plasmagefecht im Ameisenstollen: Buck schwärmt auch unter Tage und nachts zu gefährlichen Missionen aus.

"Buck Bumble", das erste von Ubisoft selbst entwickelte N64-Spiel ("F1" wurde in Europa lediglich modifiziert) unterstützt das Rumble Pack und lockt Euren Kumpel durch zwei Duell-Modi ans Joypad: In "Buzz Ball" tobt Ihr Euch bei einem simplen Bienenfußball aus, hinter "Buck Battle" versteckt sich eine 360°-Ballerei, bei der sich beide Spieler um versteckte Extrawaffen balgen. *wi*

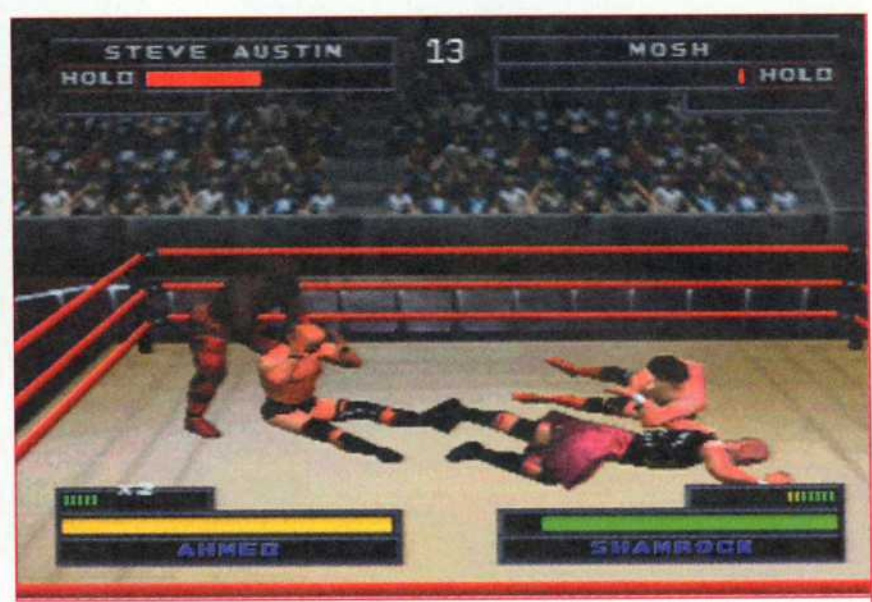


Entwickler: Iguana, USA • **Produzent:** Mike Arcer • **Spieldesign:** Tim Huntsman, Clark Westerman, Rich Reagan, Troy Leavitt u.a. • **Programmierung:** Justin Towns, Rob Brannon, Daren Smith, Rob Nelson, Scott Pugh, Jeremy Howa u.a. • **Sound:** Dean "All Night" Morrell, Mark Ganus, Roy Wilkins & Bob Dayley

WWF Warzone



Im Waffen-Match keilt Ihr Euch mit Fernsehern, Videokameras und Meistergürteln: Bei jeden Treffer spritzt das Blut.



Zum "Royal Rumble" gesellt sich alle zwei Minuten ein neuer Schläger, doch nur vier Catcher stehen gleichzeitig im Ring.

Wer auf ausgefallene Spielmodi steht und neue Wrestler erspielen möchte, tritt mit den verschiedenen Catchern im Challenge-Modus ("Medium" oder "Hard") an: Besteht Ihr mit Kane, locken neue Kostüme im "Create a Wrestler"-Menü. Für die Mädels Pamela und Sue tretet Ihr erst mit Owen Hart, anschließend mit Sue an. Den "Big Head"-Modus entdeckt der Bulldog und die Status-Anzeigen schaltet Ihr mit dem Undertaker aus. Experimentiert auch mit den anderen Wrestlern, um geheime Schläger und Modi zu erhalten. Einige Cheats müßt Ihr in einem speziellen Menü aktivieren: Drückt L und R in der Modus-Wahl.

N64 Nach ihrem Playstation-Besuch keilen sich Acclaims 16 WWF-Recken nun auf dem N64: Einzelwrestler treten zum "Challenge"-Turnier an, wüste Raufbolde nutzen im "Weaponmatch" Titelgürtel und Fernseher als Waffe. Bis zu vier Schläger treffen sich im "Tag Team"- und "Battle Royal"-Modus. Neben den vorgegebenen Catchern dürft Ihr obendrein im "Create a Wrestler"-Menü eigene Helden erstellen und die geheimen Kämpfer der Liga erspielen. Die Steuerung ist komplizierter als bei der WCW-Konkurrenz: Mit **A** und **B** teilt Hiebe und Tritte aus, die Ihr mit dem Steuerkreuz zu durchschlagkräftigen Dropkicks und Shoulderblocks variiert. Mit den gelben Buttons rennt und blockt Ihr und wendet Euch verschiedenen Gegnern zu. Mit **C←** geht Ihr in den Clinch (von vorn und hinten), die Ausgangsposition für Würfe und Griffe wie Backsupplex, Atomic Drop und Gorilla Press. Für jedes Manöver müßt Ihr eine spezielle Tastenkombination (z.B. **←→←+A**) auswendig lernen, neu herausgefundene Specials werden in der eingebauten Move-Liste verewigt. Im Clinch schubst Ihr den Feind mit der Sprinttaste ins Seil – mit dem Block wehrt Ihr Hiebe ab und setzt bei Würfen zu einem Gegengriff ("Reversal") an. Auch Combo-Grabs beherrschen die Ringmonster: Setzt Euch auf die Brust des Gegners und bearbeitet seine Visage mit einer Serie von Faustschlägen! Nach besonders harten Treffern taumelt Euer Schützling benommen durch die Arena: Nach ein paar Sekunden (oder weiteren Hieben) seid Ihr jedoch wieder putzmunter. Diesen Augenblick der Besinnungslosigkeit nutzt der Feind meist für seinen Finishingmove mit anschließendem Pin – nach drei Sekunden auf dem Boden beendet ein unsichtbarer Schiedsrichter das Match.
Für eine authentische Hallenatmosphäre sorgen das digitale Ringsprecherduo sowie die kreischenden Zuschauer. Die Titelmelodie Eures Schützlings wird nur beim Einmarsch gespielt. Dafür verwöhnt Euch die Interlaced-Grafik mit sagenhaften 640x480 Pixeln. *oe*

! "WWF Warzone" begeistert Wrestlingfans durch seine 350 geheimen Motion-Capture-Moves und dem hervorragenden Editor: Eigenschaften wie Stärke und Wendigkeit lassen sich prima auf Euren Kampfstil und das gewählte Move-Sortiment abstimmen, so daß Ihr Euren "perfekten" Wrestler erstellt. Das Special-orientierte Wurfsystem lockt zwar Forscher, Eure ungeübten Kumpels werfen jedoch nach dem zehnten Backsupplex das Handtuch - Kampfästhetik ist den Profis vorbehalten. Grafisch beeindruckt zwar die hochauflösende Optik, die Übergangsanimationen zwischen den Manövern wirken jedoch abgehackt und holprig. Im Vergleich zu "WCW vs NWO" ist der Spielverlauf weniger flüssig, denn Eure Gegner sind nur selten benommen, und die Wrestling-typischen Wendungen im Kampf sind nach jedem Wurf möglich.

OLIVER EHRLE



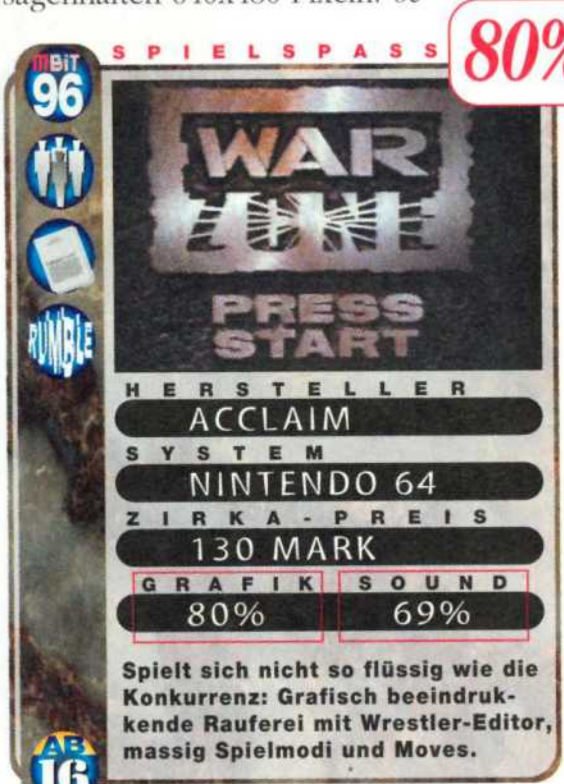
Hexenschuß vorprogrammiert: Johnson setzt zur Powerbomb an.

Im Wrestlereditor weist Ihr Eurem Schützling ein Manöversortiment zu

Kampf im stählernen Käfig: Wer ungehindert über das Gitter klettert, hat das Match gewonnen.

Im Tag-Team-Modus keilt Ihr Euch zu viert in zwei Teams: Nur wenn's brenzlig wird, darf Euer Kollege eingreifen.

SPIELSPASS 80%



HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	80%
SOUND	69%

Spielt sich nicht so flüssig wie die Konkurrenz: Grafisch beeindruckende Rauferei mit Wrestler-Editor, massig Spielmodi und Moves.

AB 16

Andere Versionen
Für die Playstation ist "WWF Warzone" bereits erschienen (Test MAN!AC 9/98), eine Game Boy-Version ist in Vorbereitung.



Tel.: 0231-44 40 788
Fax: 0231-44 40 789
e-mail: SoftCom1a@aol.com

PSX Umbauset
Multinormchip incl. RGB-Kabel und 15 Block Memory Card
34,95

PSX-Platinum
Tekken 2, Tomb Raider, Soul Blade und Resident Evil
alle weiteren
42,00

Playstation

Artikel	Preis
PSX Dual Shock Multinorm incl.RGB Kabel und Memory Card	344,00
ohne Memory Card	330,00
Sony Dual Shock	56,95
Pad Verlängerung (Dual Schock kompatible)	9,95
Memory Card 15 Blocks	19,95
Memory Card 30 Blocks	29,95
Memory Card 120 Blocks	36,95
Scorpion Light Gun	79,95
Eraser Light	79,95
The Glove Einhand Control Pad	159,95
5th Element	84,95
Alundra	79,95
Batman u. Robin	84,95
Breath of Fire III	89,95
Breath of Fire III Sp.	109,95
C & C 2 Gegenschlag	89,95
Dead or Alieve	84,95
Dodgem Arena	89,95
F1 Racing Simulation	84,95
Medievil	84,95
Metal Gear Solid (US)	119,95
Point Blank	84,95
Tekken III	89,95
Tenchu Ninja	84,95
Tombi	84,95

Nintendo 64

Artikel	Preis
Nintendo 64	289,95
N64 Controller	49,95
Universal Adapter NEU (Auch für Neuheiten)	59,95
Ultra Racer SV	74,95
1080° Snowboarding (US)	94,95
Banjo Kazooie	86,95
Bio Freaks	129,95
Chopper Attack	129,95
Fighters Destiny	129,95
Forsaken	119,95
Frankreich 98	119,95
Gex 2	129,95
Mission Impossible	109,95
Snowboard Kids	86,95
Turok	94,95
Virtual Chess	114,95

Auch bei uns erhältlich
Merchandise - PCCDROM

Weitere Titel günstig ab Lager lieferbar
Annahmeverweigerung wird pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von 20 DM berechnet.
Versandkosten 6,90 DM zzgl. Nachnahme



Game It!

① ☎ **0180/522 5300**
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! · D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.8.98
** = noch nicht verfügbar am 10.8.*
N = *Neu!* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post

Titel des Monats September (PSX):
Breath of Fire 3
87,99

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Titel	Preis
5th Element*	79,99
Alundra	89,99
C & C 1	39,99
F1 98*	99,99
Final Fantasy 7	89,99
Global Domination*	89,99
Gran Tourismo	89,99
Resident Evil 1	39,99
Tekken 3*	79,99
WWF Warzone	74,99

SONY PSX

Titel	Preis	
5th Element*	79,99	N
Abe's Oddysee	77,99	
Abe's Oddysee 2*	79,99	
ACM 1918*	84,99	N
Actua Eishockey	89,99	
Actua Golf 2	84,99	
Actua Soccer 2	84,99	
Actua Tennis 2*	84,99	
Adidas P. Soccer 2	87,99	
Air Combat Plat.	39,99	
Alien Triology	42,99	
Alundra	89,99	P
Armored Core*	79,99	
Asterix*	89,99	N
Atari Arcade Hits 2*	74,99	
Atlantis*	84,99	N
Auto Destruct	89,99	
B-Movie*	79,99	
Baby Universe*	69,99	N
Baphomets Fluch 2	79,99	
Batman & Robin*	89,99	
Battle Arena Toshinden	39,99	
Battle Stations	77,99	
Beach Volley Heroes	89,99	N
Beast Wars	79,99	
Big Air*	89,99	N
Bio Freaks*	72,99	
Blast Radius	79,99	
Blasto	77,99	
Blaze & Blade*	94,99	
Bloody Roar	79,99	
Bomberman*	79,99	
Breath of Fire 3*	87,99	
dto. Special Ed.	104,99	
Broken Helix	84,99	
Bug Riders	74,99	
Buggy*	94,99	
Bushido Blade	79,99	
Bust a Move 2	42,99	
Bust a move 3	59,99	
Car Combat Game*	79,99	
Cardinal Syn	77,99	
Castlevania	79,99	
Caesar's Palace	79,99	
Cart World Series*	74,99	
Centipede*	89,99	N
Cheatbuch	**24,99**	
Circuit Breaker	79,99	N
Colony Wars	79,99	
C & C 1 Platinium	39,99	
C & C 2	89,99	
C & C 2 Gegenschlag	79,99	
Colin McRae World Rally	84,99	
Constructor*	89,99	
Cool Boarders 2	79,99	
Crash Bandicoot 1	39,99	
Crash Bandicoot 2	79,99	
Crime Killer*	79,99	
Croc	84,99	
Cy Ball Zone	79,99	
Dead of Alive	79,99	
Deathtrap Dungeon	89,99	
Destruction Derby 2	39,99	
Diablo	89,99	
Discworld 2	89,99	
Dogdem Arena*	79,99	
Dreams*	84,99	
Duke Raider*	84,99	
Dungeon Keeper	79,99	
Earthworm Jim 3D*	94,99	N
Everybody's Golf	77,99	
Extreme Snowbreak	79,99	
Fade to Black	39,99	
Fifa 98	84,99	
Final Fantasy 7	89,99	
Firetrap*	84,99	
Flottenmanöver*	79,99	
Fluid siehe Pulse!		
Formel 1 Platinum	39,99	
Formel 1	89,99	
Forsaken	84,99	
Frankreich 98	89,99	
Frogger	69,99	
G-Police	89,99	
Gex 3D	87,99	
Ghost in the Shell*	84,99	
Gran Tourismo	89,99	
Grand Theft Auto	79,99	
Hardball 6	89,99	
Hard Boiled	84,99	
Heart of Darkness	87,99	
Hercules	79,99	
Herks Adventure	84,99	
Hexen	84,99	
Hugo 1*	84,99	
Indy 500	79,99	
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99	
Int. Superstar Soccer Pro Pl.	39,99	
International Track & Field	39,99	
Jet Rider 2*	79,99	
John Madden NFL 99*	89,99	N
KKND*	79,99	N
Klonoa	79,99	
Knockout Kings*	89,99	N
Kula World	79,99	
Kurushi	69,99	
Lost World	77,99	
Lucky Luke	89,99	
Mageslayer*	79,99	
Match Day 3*	89,99	
Maximum Force	84,99	
Mechwarrior 2	44,99	
Medievil*	79,99	
Megaman 8*	79,99	
Megaman Battle & Chase*	79,99	
Men in Black	89,99	
Micro Machines V3	39,99	
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,99	
Monopoly	79,99	
Moto Racer 2*	89,99	
Mr. Domino*	79,99	
Myst	77,99	
N20 Adrenalin*	94,99	
Nagano Winter Olympics	99,99	
Nascar 99*	89,99	
NBA Hangtime*	84,99	
NBA 98	84,99	
NBA in the Zone 98*	a.A.	
Need 4 Speed 2	79,99	
Need 4 Speed 3	89,99	
Newman Haas Racing	89,99	
NHL Hockey 99	89,99	
NHL Powerplay Hockey '98	79,99	
Nightmare Creatures	79,99	
Ninja*	89,99	
Off Road Challenge*	69,99	
One	84,99	
Overboard	79,99	
Pandemonium*	42,99	
Pandemonium 2	79,99	
Panzer General 2	49,99	
Perihellan*	79,99	
Pet in TV	77,99	
PGA-Tour Tiger Woods*	89,99	
Phat Air Snowball	89,99	N
Player Manager	84,99	
Pitfall 3D-Beyond	84,99	
Point Blank*	79,99	
Porsche Challenge	39,99	
Poy Poy*	79,99	
Premier Manager 98	89,99	
Pro Pinball - Timeshock	84,99	
Pulse (Depth)*	74,99	
Puma Street Soccer*	79,99	N
Rage Racer	84,99	
Rallye Cross	69,99	
Rayman	39,99	
RC Stunt Copter*	94,99	N
Rebel Assault 2	84,99	
Resident Evil	79,99	
Teil 1 Platinium*	39,99	
Ridge Racer Revolution	39,99	
Risiko	79,99	
Riven	99,99	
Road Rash	44,99	
Road Rash 3D	89,99	
Rushdown*	79,99	N
San Francisco Rush*	79,99	P
Sentinel 2	77,99	
Shadow Gunner *	79,99	
Skull Monkeys	89,99	
Small Soldiers*	89,99	N
Soul Blade*	39,99	
Soviet Strike	39,99	
Spice World	49,99	
Street Fighter Coll.*	79,99	
Street Fighter EX Plus	74,99	
Suikoden	84,99	
Supercross 98 feat.McG.*	79,99	
Super Match Soccer*	89,99	
Super Pang Coll.*	89,99	
Tekken 2 Platinium	39,99	
Tekken 3*	79,99	N
Tennis Arena*	79,99	
Test Drive 5*	89,99	N
Tetris Plus	74,99	
Theme Hospital	89,99	
Tiger Woods 99*	89,99	
Tilt	69,99	
TOCA	84,99	
Tomb Raider 1	39,99	
Tomb Raider 2	89,99	
Tombi*	79,99	N
Total NBA 98*	74,99	
Treasures of the Deep	79,99	
Tunguska*	84,99	N
Ubik*	84,99	
V 2000*	79,99	
V-Rallye	a.A.	
Victory Boxing 2*	79,99	N
Vigilante 8	84,99	
Viper*	79,99	
Virtual Baseball 99*	79,99	
VR 3000*	79,99	
Vs.	89,99	
War Games	89,99	
Warhammer 2	89,99	
WCW Nitro	89,99	
Wild 9's*	79,99	N
Wild Arms*	79,99	
Wing Over 2*	79,99	N
WipEout 2097	39,99	
World Rallye Makinen	79,99	
World League Soccer 98*	84,99	
Worms Platinium	44,99	
Wreckin' Crew	89,99	
WWF Warzone	74,99	
X-Men vs. Streetfighter*	89,99	
Xenogracy*	79,99	
Youngblood*	79,99	
Z	69,99	
Zero Devide 2*	79,99	N

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

PSX HARDWARE

Artikel	Preis	
Adapter Gameboy (Power F.)	89,99	
Analog Joystick	109,99	
Controller Sony	37,99	
Sony Dual Shock Controller	49,99	
Controller	19,99	
Controller Infrarot	59,99	P
Gamebuster Modul	79,99	
Lenkrad Mad Catz	119,99	
Lenkrad mit Pedal - Drivewheel	124,99	
Link Kabel	19,99	
Memory Cards Sony 15 Slot	34,99	
15 Slot	19,99	
120 Slot	44,99	
360 Slot	59,99	
720 Slot	89,99	
Mouse Sony	47,99	
Multi Tap Sony	54,99	
neGcon	69,99	
PC-Link Paket	69,99	
Playstation (incl. Dual Sh.)	289,99	
Playstation Value Pack	329,99	
Playstation Multinorm	**359,99**	
Umbauchip für US+Jap	**14,99**	
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	79,99	
Predator Lichtpistole	59,99	
Protector Gun	27,99	
RGB Kabel	19,99	
Scorpion Gun	69,99	N
Verlängerungskabel für Pads	19,99	
X-Plorer	79,99	N

SEGA SATURN

Titel	Preis	
Atlantis	84,99	
Burning Rangers	84,99	
Courir Crisis	74,95	
Darius 2	54,99	
Daytona USA Championship	79,99	
Deep Fear*	79,99	N
Enemy 0	94,99	
Fighters Megamix	79,99	
Fighting Force*	79,99	
King of Fighters 95	69,99	
Last Bronx	79,99	
Lost World	69,99	
Manx TT	84,99	
Marvel Super Heroes	84,99	
Megaman X3	69,99	
Mr. Bones (2 Discs)	69,99	
NBA Action 98	84,99	
NBA Live 98	34,99	
NHL Powerplay 96	69,99	
NIGHTS	69,99	
NIGHTS 3D +Control Pad	74,99	P
Panzer Drag. Saga	84,99	
Resident Evil	79,99	
Riven*	84,99	
Scorcher	69,99	
SEGA Rally	79,99	
SEGA Touring Car	94,99	
SEGA Worldwide Soccer 97	79,99	
Soccer 98	79,99	
Shining Force*	84,95	
Sky Target	69,99	
Sonic Jam	69,99	
Sonic R	94,99	
Steep Slope Sliders	89,99	
Streetfighter Coll.	79,99	
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99	
Tetris Plus	69,99	
The House o. t. Dead	84,99	
incl. Gun	114,99	
Three Dirty Dwarves	69,99	
Tilt	69,99	
Tomb Raider	69,99	
Virtua Fighter 2	79,99	
Virtua Fighter Kids	69,99	
Virtual On	79,99	
Winterheat	89,99	
Wipeout 2097	69,99	
World L. Soccer	84,95	
World Series Baseball 2	69,99	

SATURN HARDWARE

Artikel	Preis
Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer'97, SegaRally)	379,99
Saturn MPEG Karte	319,99
Tomb Raider Pack (Saturn+Tomb Raider)	349,99
6-Spieler-Adapter	29,99
Antennenkabel mit Bildfilter	54,99
Arcade Racer (Lenkrad)	109,99
Backup Memory	99,99
Control Pad	44,99
Photo CD Betriebssystem	44,99
Cordless Pad 2x	119,99
Virtua Stick	79,99

NINTENDO N64

Titel	Preis	
Spieleberater Super Mario	22,99	
Yoshi's Story	22,99	
Aero Fighter Ass.	134,99	
Aero Grange	139,99	
All Star Baseball 99	99,99	
Banjo Kazooie	84,99	
Bio Freaks*	124,99	
Blast Corps	104,99	
Bomber Man	84,99	
Bust a Move 2	84,99	
Chameleon Twist	114,99	
Clayfighter 63 1/3	84,99	
Cruis'n USA	84,99	
Cruis'n World	84,99	
Diddy Kong Racing	84,99	
Extreme G	89,99	
F 1 Pole Position	129,99	
Fifa98	129,99	
Fighter's Destiny	119,99	
Forsaken	109,99	
Frankreich 98	129,99	
G.A.S..	134,99	
GT Racing*	119,99	
Hexen	124,99	
Iggy's Recking Balls	99,99	
International Superstar Soccer	84,99	
John Madden 99*	119,99	
Lamborghini	129,95	
Lytat Wars	84,99	
Mario Kart	84,99	
Mike Piazza's		
Mischief Makers	84,99	
Mission Impossible*	89,99	
Multi Racing Ch.	109,99	
Mystical Ninja	139,99	
Nagano 98	139,99	
Nascar 99*	119,99	N
NBA Courtside	84,99	
NBA Pro 98	134,99	
NFL Quaterb. 98	89,99	
NFL Quaterback 99	99,99	
NHL Breakaway 98	89,99	
Olympic Hockey 98	124,99	
Pilotwings 64	104,99	
Pole Position	124,99	
Rampage 64	124,99	
Robotron 64	124,99	
San Francisco Rush	96,99	
Scars (VR 3000)	129,99	
Snowboard Kids	84,99	
Star Wars: Shadows of the Empire	119,99	
Strike Zone	124,99	
Super Mario	84,99	
Tennis Arena 2	124,99	
Tetrisphere	84,99	
Tonic Trouble	124,99	
Top Gear Rally	129,99	
Turok	89,99	
Virtual Chess	114,99	
Wave Race	84,99	
Wayne Gretzky 98	124,99	
WCW vs. NWO	139,99	
Wetrix	99,99	
WWF: Warzone	99,99	
Yoshis Story	84,99	

N64 HARDWARE

Artikel	Preis
N64 Konsole	295,99
Controller grau	49,99
RF-Set	39,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Rumble Pak	32,99
Joypad Mad Catz	57,99
Joypad Verlängerungskabel	14,99
Lenkrad mit Rumbel Effekt	119,99
Memory Card 1MB	22,99
Memory Card 1MB farbig	24,99
Multinorm Adapter	27,99
RF-Unit	27,99
RGB-Kabel	14,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	34,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26/27
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941
71032 Böblingen
Poststr. 36 · 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/3627
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 · 0831/17762
87700 Memmingen
Schwesterstr. 20 · 08331/47499
87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 · 08261/739036
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
89073 Ulm
Frauenstr. 118 ·0731/9216497
95028 Hof ab Sept
Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Entwickler: Paradigm, USA

F1 World Grand Prix

Wer den teuren Boliden in die Leitplanken setzt oder dem Vordermann hinten auffährt, fliegt zwar nicht aus dem Rennen und bekommt auch keine Punkte in Flensburg, ruiniert aber das Fahrverhalten seines F1-Flitzers. Die Reifenaufhängung verbiegt sich, die Steuerung hakt. Rote Warnleuchten zeigen Euch am rechten Bildrand, welches Bauteil als nächstes den Geist aufgibt. Fangen die Lampen an zu blinken, wird es Zeit für einen Boxenstop. Bleibt Ihr dennoch auf der Piste und donnert abermals in ein Hindernis, fliegen Euch die eigenen Reifen um die Ohren – jetzt erst ist das Rennen für Euch gelaufen.



Zeitkritische Boxenstops: Entscheidet schnell, welche Teile Ihr auswechselt – die Uhr läuft!



McLaren-Desaster: Nach einem ungestümen Überholmanöver landet David Coulthard im Reifenstapel, die grünen Pneus lösen sich aber sofort wieder in Luft auf.

N64 Mit Vollgas durch die vergangene Saison: Da sich Psygnosis die 98er FIA-Lizenz exklusiv unter den Nagel riß, blieb Nintendo nichts anderes übrig, als das N64-Rennspektakel mit den 97er-Daten zu füttern. 3D-Entwickler Paradigm beweist, daß das nicht unbedingt ein Nachteil ist: Alle Grand-Prix-Läufe der abgeschlossenen Saison wurden penibel analysiert, die gewonnenen Daten wanderten aufs 128-Mbit-Modul. Erinnert Ihr Euch noch an die haarsträubenden Ausfälle von Schuhmacher? Heftet Euch via N64 an seinen Auspuff, und Ihr seid live dabei, wenn er in der entscheidenden Runde wegen Motorschaden aus dem Rennen fliegt. Falls es Euch nicht gelingt, einen Startplatz in der vorderen Reihe zu ergattern, greift Ihr auf die akkurate Startaufstellung des jeweiligen 97er-Rennens zurück. Ebenso richtet sich das Wetter nach den Bedingungen der letzten Saison – wollt Ihr Überraschungen, stellt Ihr den Klima-Realismus im Optionsmenü ab. Bis die Ampel auf Grün schaltet, tüftelt Ihr an Team- und Motor-Einstellungen. Zuerst entscheidet Ihr Euch für einen der 22 Formel-1-Profis und den dazugehörigen Boliden. Im damals blauen Williams röhrt noch das Renault-Triebwerk, mit den routinierten Piloten Frentzen und „Willi On" habt Ihr beste Chancen auf den Pokal. „Willi On" kennt Ihr nicht? Da Formel-1-Exzentriker Jacques Villeneuve sein eigenes Lizenz-Süppchen kocht und dem N64-Rennzirkus fernbleibt, ist „Willi On" der einzige Pilot, dessen Namen Ihr beliebig ändern dürft.



Die Straßen von Monte Carlo: Den engen Stadtkurs meistert Ihr mit präzisen Brems- und Beschleunigungsmanövern.

Die Rennställe und ihre Autos unterscheiden sich in Aerodynamik (sogar die mittlerweile verbotenen Tyrell-Tower sind noch montiert), Motorleistung und Verläßlichkeit. Die Piloten werden mit Werten in Geschwindigkeit, Kurvenfahren, Aggressivität und Regenbeherrschung charakterisiert – Schumacher rangiert dabei natürlich im Vorderfeld.

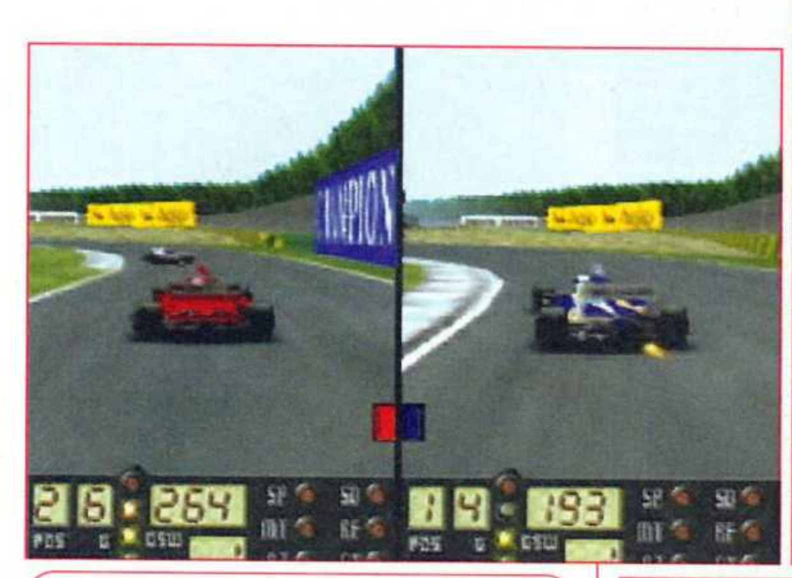
In vier unterschiedlichen Rennmodi geht Ihr an den Start: Im Schaurennen spult Ihr Eure Runden auf einem beliebigen der 17 Kurse ab, im Zeitrennen tretet Ihr gegen den Ghost-Fahrer der schnellsten Runde an, unter „Grand Prix" erlebt Ihr die Härte einer kompletten Saison aus der Fahrerperspektive. Freies Training, Freitags-Training, Qualifying, Warmup und (wenn Ihr wollt) die volle Rundendistanz der Rennstrecke erwarten Euch.

Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad fällt das Zusammenspiel von Gas und Bremse aus: Anfänger werden durch Bremshilfe und Spurkontrolle vor Botanik-Ausflügen bewahrt, nur Profis oder Champions ist es nicht erlaubt, auf elektronische Hilfen zurückzugreifen.

Für die Steuerung der Boliden benötigt Ihr alle Feuerknöpfe: Mit dem A-Button gebt Ihr ordentlich Gas, der B-Knopf simuliert das Bremspedal, der Analogstick das Lenkrad. Dabei gibt es eine Besonderheit: Um mit dem Boliden ge-



Bleib auf dem Boden: Donnert Ihr zu ungestüm über die Randsteine, verliert Ihr die Kontrolle über den Flitzer.


Wahlweise horizontaler oder vertikaler Splitscreen: Zu zweit düst Ihr ohne CPU-Konkurrenz über die Piste.



Schlechte Sicht: Nur wegen des einsetzenden Regens kommt die gefürchtete N64-Nebelwand näher.

wagt um die Schikanen zu driften, zieht Ihr den Knüppel beim Lenken gleichzeitig nach hinten. Aber Vorsicht – die PS-Protze brechen bei solch gewagten Manövern unkontrolliert aus und kreiseln nicht selten von der Fahrbahn.
Mit den gelben Knöpfen werft Ihr einen Blick in die Rückspiegel oder wechselt zwischen den sechs unterschiedlichen Perspektiven. Statt einem quasselnden Moderator hört Ihr den Boxenfunk ab. Euer Team informiert Euch ständig über die Positionen, welchen Rückstand und welchen Vorsprung Ihr habt und kommandiert Euch rechtzeitig zum Tanken und Reifenwechseln in die Boxengasse. Seid Ihr in der Einfahrt über den weißen Strich der Geschwindigkeitsbegrenzung

Harte Fakten: Zu jedem Kurs ruft Ihr Informationen (Länge, Rundenzahl und Rekorde) ab.

gerollt, übernimmt die CPU die Steuerung über den Wagen. Ihr gebt den Mechanikern Anweisungen, welche Reifen an die Naben geschraubt werden sollen, wieviel Sprit in den Tank gepumpt wird, und ob der Anstellwinkel der Flügel verändert werden soll.
Genauso akribisch wie die Fahrerdaten wurden auch die Strecken umgesetzt: Jede Kurve, jede Schikane und jeder Abschleppkran steht an der authentischen Stelle. Selbst die gefürchteten Bodenwellen asphaltierten die Paradigm-Designer auf die Straßen von Monte Carlo.
Erfahrene Formel-1-Piloten finden im "Challenge"-Modus die ultimative Rennherausforderung: 15 kritische Situationen der 97er-Saison sind zu meistern. Als Michael Schumacher lautet z.B. Eure Aufgabe, im Grand Prix von Belgien die ersten Runden mit den Intermediate-Reifen auf der pitschnassen Piste zu überstehen und während der Trockenphase auf den ersten Platz zu preschen. Je nachdem wie gut Ihr die Aufgabe erledigt werden Euch bis zu fünf Punkte gutgeschrieben.
Wie "Pilotwings", das erste N64-Spiel von Paradigm, ist auch „F1 World Grand Prix" kein unkontrollierter Action-Spaß, sondern ein Titel mit ernsthaften Simulations-Ambitionen. Nur mit viel Training und Konzentration bringt Ihr Euren 3D-Flitzer unbeschadet über die Runden. Wer nicht jede Kurve beim Vornamen kennt, sollte von der "Profi"- und "Champion"-Einstellung die Finger lassen und zuerst mit aktivierten Hilfsfunktionen üben. *au*



Kleine Fahrfehler bestraft die Fliehkraft: Wer zu schnell in die Kurven einbiegt landet in der Botanik. Zum Glück haben alle N64-Boliden einen Rückwärtsgang.

Endlich: Die 3D-Routiniers Paradigm ("Pilotwings", "Aerofighter's Assault") realisierten das lange überfällige F1-Spiel fürs N64 und machen dabei kaum einen Fehler. Der gefürchtete Nebel rückt nur während Regenrennen nahe ans Cockpit, sonst bleibt der Grauschleier auf Distanz. Die gute Fernsicht hat ihren Preis, denn absolut flüssig zoomen die etwas eckigen Kurse nicht über den Bildschirm. Angesichts des anspruchsvollen Fahrverhaltens sind Ruckler und gelegentliche Pop-Ups aber nur Mini-Mankos die mir den Rennspaß nicht vergällen. Die detaillierte Umsetzung der 97er-Saison und der motivierende Szenario-Mode halten F1-Fans für Wochen am Joypad. Dank Brems- und Spurhilfe schaffen auch Einsteiger gute Zeiten. Fair auch die CPU-Gegner: Stecht Ihr als Erster in die Kurve, bremsen sie, statt gnadenlos zu rempeln.

ANDREAS ULRICH



Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Mechaniker

müßt Ihr nicht sein, um das richtige Setup für den Boliden zu finden – aber es hilft. Während Ihr Euer Fahrzeug technisch modifiziert, zeigen Euch Balkendiagramme, wie sich die Einstellungen auf Grip, Geschwindigkeit, Beschleunigung und Bremskraft auswirken. Geschraubt wird an Spoilern, Getriebe, Stoßdämpfern und Lenkung. Zusätzlichen Einfluß auf das Fahrverhalten hat natürlich die Wahl der Reifen, Tankvolumen und Tankfüllung. Sechs individuelle Setups werden im Modulspeicher abgelegt und stehen Euch so immer zur Verfügung.
Wer sich für den technischen Kram nicht interessiert, wählt für jeden Kurs die Standardvorgabe von Nintendo.


F1-Fachleute nicken wissend: Telemetriedaten geben Auskunft über die letzte Runde.


Über Schieberegler paßt Ihr das Wagen-Setup an die Rennstrecke an

Entwickler: Sega, Japan

Deep Fear

Die Automap von "Deep Fear" ist gegenüber "Resident Evil" die einzige spielerische Verbesserung: Ein gerendertes Panorama zeigt die gesamte



Komfortable Automap: Von der 3D-Übersicht klickt Ihr Euch...

Spielwelt (diverse Stationen und das U-Boot "Seafox") – aus dieser Ansicht pickt Ihr Euch den relevanten Bereich heraus.



...in die Grundriß-darstellung aller Gänge und Räume von "Deep Fear".

Auch auf den sachlichen Level-Grundrissen einzelner Stockwerke klickt Ihr Euch von Raum zu Raum und checkt den Sauerstoffvorrat und Flutungsstand jedes Gangways. Deutlich eingezeichnet sind Speicherpunkte sowie Schleusen, die einzelne Abschnitte der Station miteinander verbinden. Wer sich angesichts des kartographischen Luxus verläuft, ist selber schuld.



Alles Gute kommt von oben: Wie "Resident Evil" setzt Segas "Deep Fear" auf Schockmomente in klaustrophobischer Umgebung. Auch andere Ideen sind bei Capcom entliehen.



Monsterduell in kahler Umgebung: Wandschmuck wie die Digi-Pinups findet Ihr in den "Deep Fear"-Stationen selten.



Showdown: Um den atomaren Meltdown zu verhindern, schlüpft Ihr in den Taucheranzug "Big Jim".

Sang- und klanglos möchte Sega Europa sein Saturn-Engagement nicht aufgeben, stattdessen tröstet Euch der Hersteller mit einer aufwendigen Inhouse-Produktion über das Begräbnis seiner glücklosen 32-Bit-Konsole hinweg: Auf zwei CDs inszeniert das japanische Entwickler-Team einen "Resident Evil"-Clone, der das Grauen unter den Meeresspiegel verlegt. Die Enge einer Unterwasserstation eignet sich glänzend für einen klaustrophobischen Science-fiction-Thriller im Stil von "Das Ding" oder "Alien" – dank überschaubarer Anzahl von Protagonisten, klar abgestecktem Areal und dem Gefühl, in einem Alptraum gefangen zu sein.



Lagebesprechung im Chefzimmer: Zu Beginn tummeln sich Kollegen auf der Station, später lichten sich die Reihen...

Als eine menschliche Raumsonde nach Jahrzehnten zur Erde zurückkehrt, landet sie nahe der Meeresstation, auf der ihr Euren Dienst verrichtet. Der Rest ist schnell erzählt: Ein mysteriöser Virus aus dem All dezimiert Eure Kollegen und verwandelt sie in grauenvoll mutierte Tentakelwesen. Mit Hilfe einer Wissenschaftlerin und unerschrockener Gefährten kommt Ihr dem Geheimnis der Astroseuche in kurzer Zeit auf die Spur.



Yellow Submarine: Die Unterwasserreisen von Station zu Station erlebt Ihr in "Deep Fear" als FMV-Filmchen.

Neben Informationen und den Aufträgen Eures Chefs benötigt Ihr Waffen, Code-Karten und Sauerstofftanks, um entlegene Winkel der Station oder z.B. das Amok-laufende U-Boot "Seafox" zu erreichen. Trefft Ihr auf Schlüsselpersonen, wird eine Filmsequenz geladen, die Euch detailliert in Gespräche einbezieht oder ein schockierendes Ereignis auf den Bildschirm holt. Auch in den von Euch gesteuerten Echtzeit-Parts lauscht Ihr englischer Sprachausgabe statt lediglich Texte abzulesen. Zwischen verschiedenen Antworten wählen könnt Ihr im Gegensatz zu anderen Adventures jedoch nicht.

Neben dem geduldigen Suchen stehen die Kämpfe mit der mutierten Besatzung im Vordergrund: Ihr wählt zwischen unterschiedlichen Waffen und blast den Ekelklumpen das Resthirn aus dem schleimigen Körper. Werdet Ihr getroffen (oder haltet Euch zulange in einem Raum ohne Sauerstoff auf), schrumpft der Energiebanken. Dann hilft nur noch ein Erste-Hilfe-Paket, das Ihr mit aus Eurem Inventory zaubert. *wi*

Sega versetzt "RE" auf den Meeresboden und damit in eine Umgebung, die noch steriler und kahler wirkt, als das menschenverlassene Racoon City. Eure Schritte hallen über Stahl, die Generatoren brummen, die Lüftung säuselt - spannende Musik gibt's leider nicht. Auch grafisch und technisch ist der Unterwasser-Thriller schwächer als der Capcom-Klassiker. Da die Spielmechanik (rumlaufen, mit Überlebenden plaudern und Schlüssel einsacken) identisch ist und durch begrenzten Luftvorrat zumindest eine neue Idee hinzukam, finden Action-Adventure-Fans dennoch Gefallen am Aufguß: Die zahlreichen FMV-Sequenzen sind gut in die Handlung eingebunden, die englische Sprachausgabe (mit Ausnahme einer überzogen gesprochenen Tunte) professionell. Gut geklaut, die Atmosphäre des Vorbilds erreicht "Deep Fear" aber nicht.

WINNIE FORSTER



SPIELSPASS 73%

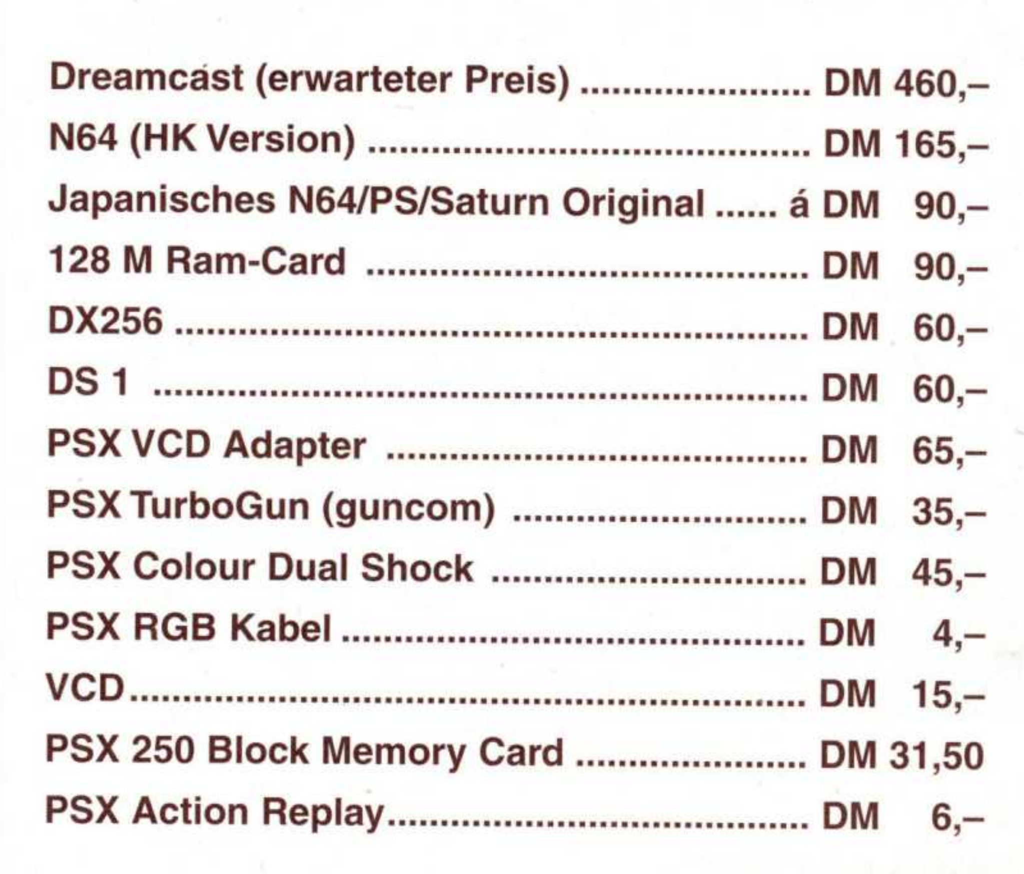
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	70%
SOUND	55%

AB 12

Klaustrophobie und Monsterpanik auf dem Meeresboden: Dreister "RE"-Clone in der sterilen Umgebung einer Forschungsstation.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.





Artikel	Preis
Dreamcast (erwarteter Preis)	DM 460,–
N64 (HK Version)	DM 165,–
Japanisches N64/PS/Saturn Original	á DM 90,–
128 M Ram-Card	DM 90,–
DX256	DM 60,–
DS 1	DM 60,–
PSX VCD Adapter	DM 65,–
PSX TurboGun (guncom)	DM 35,–
PSX Colour Dual Shock	DM 45,–
PSX RGB Kabel	DM 4,–
VCD	DM 15,–
PSX 250 Block Memory Card	DM 31,50
PSX Action Replay	DM 6,–



Dreamcast™

SO BESTELLEN SIE:

Die Preise gelten für jedermann.
Versandkosten sind nicht enthalten.
Zahlung im Voraus.

NACHNAHME-BESTELLUNG:
Verdoppeln Sie den jeweiligen Preis aus unserer Preisliste. Dies ist der NACHNAHME-Preis inklusive Versandkosten – egal wohin auf der Welt. Beispiel: Ein N64-Spiel verkaufen wir normalerweise für DM 90,– und per Nachnahme zahlen Sie inklusive Versand DM 180,–.

Mindestbestellwert per Nachnahme: DM 80,–

Tel.: 00 852 26762382
Fax.: 00 852 26691375
Email: runpac@hkstar.com
ICQ: 13640336

ZAPP G•A•M•E•S











A. THIELEN • KARTHÄUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

>>WWW.ZAPPGAMES.COM<<

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

PLAYSTATION IMPORT

METAL GEAR SOLID	JP	I.V.
BREATH OF FIRE 3	US	129,80
GRANDSTREAM SAGA	US	129,80
BRAVE FENCER+FF8 DEMO	US	I.V.
PARASITE EVE	US	I.V.
XENOGEARS	US	I.V.
LUNAR COMPLETE	US	I.V.
TALES OF DESTINY	US	I.V.
RIVAL SCHOOLS	JP	159,80
STAR OCEAN 2	JP	159,80
R-TYPE DELTA	JP	149,80
GUILTY GEAR	JP	139,80
UND VIELE MEHR....		

PLAYSTATION PAL

ABE'S EXODDUS	DT	99,80
NINJA		I.V.
ISS PRO 98		I.V.
CONTRA ADVENTURE		I.V.
SPYRO THE DRAGON		99,80
GRAN TURISMO		99,80
COLIN MCRAE		99,80
BREATH OF FIRE 3	DT	99,80
WILD ARMS	DT	99,80
BATMAN & ROBIN		99,80
TOMBI	DT	99,80
AZURE DREAMS	DT	I.V.
TEKKEN 3		109,80
WWF WARZONE		99,80
UND VIELE MEHR...		

SATURN

DEEP FEAR	PAL	99,80
PANZER SAGA	PAL	99,80
SHINING FORCE 3	PAL	99,80
RIVEN	PAL	99,80
BURNING FORCE 3	PAL	99,80
MAGIC KNIGHT RAYEARTH		I.V.
GUARDIN FORCE	JP	129,80
RADIANT SILVERGUN	JP	129,80
CASTLEVANIA X	JP	119,80
LUNAR 2	JP	149,80
CAPCOM GENERATIONS	JP	I.V.
SHINING FORCE 3 E. 3	JP	I.V.
STRIKERS 1945 VOL. 2	JP	I.V.
SEGA AGES		
MICKEY+DONALD		I.V.
DREAMCAST VMS		I.V.

NINTENDO 64

WWF WARZONE	129,80
IGGY'S RECKING BALLS	129,80
BANJO KAZOOIE	99,80
F1 WORLD GRAND PRIX	99,80
TUROK 2	I.V.
ISS 98	I.V.
MISSION IMPOSSIBLE	I.V.
F ZERO X	I.V.
HOLY MAGIC CENTURY	149,80

NEO•GEO

METAL SLUG 2 CD	99,80
REAL BOUT SPECIAL 2	119,80

GAME BOY - WIEDER LIEFERBAR:
FINAL FANTASY ADV/
LEGEND 1-3 JE 89,80

HINTBOOKS
FF TACTICS/TACTICS OGRE/
TEKKEN 3/BREATH OF FIRE 3/
GRANSTREAM SAGA UVM JE 34,80

ACTIONFIGUREN
FINAL FANTASY US Assortment mit 4 Figuren: Aerith, Tifa, Cloud, Barett, Chocobo, Frosch 99,80
FF7 EINZELFIGUREN JP JE 39,80
RE Figuren jetzt lieferbar JE 39,80

☎ 06131/23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.



Entwickler: Midway, USA

Offroad Challenge



Spart Euch mindestens einen Nitro-Boost für die Zielgerade: Unfaire CPU-Trucks überholen gerne am Schluß!



Auf dem Radar links unten erkennt Ihr den Ernst der Lage: Als Schlußlicht solltet Ihr schleunigst einige Nitros finden & zünden!

Nach jedem Rennen summieren nette Midway-Mädels Eure gefundenen Bargeld-Päckchen zum Preisgeld auf und lotsen Euch zur Toyota-Werkstatt (oben). Hier investiert Ihr die Kohle in Beschleunigung, Geschwindigkeit, Nitro-Ausnutzung oder Federung. Jeder Kauf erleuchtet ein rotes Feld in der Teile-Tabelle. Bis Ihr alle Felder aktiviert habt, ist Ausdauer gefragt: Ein einzelnes Beschleuniger-Extra schlägt mit satten 100.000 Krediten zu Buche – für soviel Geld müßt Ihr einen Sieg erringen!

Langsam, aber sicher füllt Ihr die leeren Hardware-Fächer mit Extras.

N64 Frusten Euch bei jeder "V-Rally" mehrfache Überschläge? Knallt Ihr als Möchtegern-"Colin McRae" dauernd in die Mauer? Dann steigt beim "Offroad Challenge" ein! Diese kompromißlose Bleifuß-Rally schickt Euch auf ereignisreiche, kilometerlange Südstaaten-Rennen – garantiert ohne folgenschwere Fahrzeug-Beschädigungen. Auch Siege sind hier kein Muß: In der Anfänger-Liga reicht schon ein vierter Platz zur Qualifikation für's nächste Rennen. Das stellt selbst für Allrad-Amateure kein Problem dar, da sich eh' nur acht Trucks auf die staubigen Pisten wagen. Die vier Standard-Modelle Toyota Trophy Truck, Class 10-Heavy-Metal, Baja Buggy und Class 8 Mini-Metal unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Beschleunigung und Masse – letztere nutzt Ihr, um mit herzhaften Remplern andere Buggies aus der Kurve zu drücken. Fahrerische Finessen interessieren bei der rumpelnden Fahrt durch Minenstollen, Canyons, Wüstengebiete und Militärbasen keinen Menschen. Drückt stattdessen das Gaspedal durch und konzentriert Euch auf das Sammeln witziger Extras: Nitro-Beschleuniger in zwei Ausführungen schießen Euch per Knopfdruck an der Gegnermeute vorbei, Sturzhelme verhindern für kurze Zeit Dreher bei Karambolagen und herrenlose Bargeld-Bündel benötigt Ihr zum Aufrüsten nach der Etappe. Nach der Auszahlung des Preisgeldes macht Ihr Euch nämlich fachkundig über Euren Truck her und versorgt ihn mit den neuesten Ersatzteilen: Superhaftreifen sorgen für Grip, eine weiche Federung verhindert das Kippen und neue Motor-Teile bringen den Allrader schneller auf Touren. Nur mit regelmäßigen Updates bleibt Ihr innerhalb der spannenden Meisterschaften am Ball – die Konkurrenz schläft nicht!

Eine gesunde Portion Humor solltet Ihr mitbringen, um haarsträubende Ereignisse während der Rennen zu genießen: Es kommt schon mal vor daß unvorsichtigen Raser vor Euch in einen kreuzenden D-Zug knallen und die davonstiebenden Waggons knapp an Euch vorbeifliegen. In der Nähe von "Area 51" hingegen beobachtet Ihr erstaunt, wie eine Staffel der US-Airforce UFOs verfolgt, und der rote Baron legt mit seinem Dreidecker eine astreine Bruchlandung in einem Waldgebiet hin. Im Zweispieler-Modus verzichtet Ihr auf landestypische Schunkelmusik und Cartoon-Events: Das Scrolling kommt noch mehr als im Einspieler-Modus aus dem Takt und Pop-Up erschwert die Sicht. *cb*



Kaum Gags, kaum Spielfluß: Der Split-Screen leidet unter Ruckeln und träger Steuerung.





Abwechslung ist Trumpf: In alten MInenstollen (links) und Geisterstädten (Mitte) kämpft Ihr ebenso wie in der "Area 51". Rechts seht Ihr eine der häufigen, meilenweiten Sprungeinlagen.



Die Midway-Designer waren mit der Nintendo-Hardware (erneut) von vorne bis hinten überfordert. Die bulligen Trucks kommen selbst mit einem Dutzend Motor-Extras nicht auf Touren, Steuer-Finessen gehen im derben Geruckel völlig unter. Die Fahranweisung im Midway-Rennstall ist kurz und knackig: Gebt andauernd Vollgas, und mit viel Glück sichert Euch ein Nitro-Fund den Sieg. Trotz ellenlanger Mängelliste bei CPU-Intelligenz und Optik muß ich gestehen, daß die Aufrüsterei Spaß macht: Zwar bringen die anmontierten Teile letztendlich weniger als ein glücklicher Nitro-Boost, doch stellen die Upgrades eine gewisse Beziehung zu Eurem Flitzer her. Nachdem Ihr allerdings in der Profi-Liga abgeräumt habt, locken Euch weder Hintergrund-Gags noch Hillbilly-Countrysongs ans Pad zurück: Dann landet das Modul für immer im Regal. CHRISTIAN BLENDL



SPIELSPASS 58%

HERSTELLER: GT INTERACTIVE
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 120 MARK
GRAFIK: 49%
SOUND: 54%

Wenig durchdachte Rally aus der Spielhalle: Im Grafik-Geruckel leidet die Steuerung, kurzfristig trotzdem ein abgedrehter Spaß.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us), Jörn Möller (Tokyo)

Die Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline) erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Den Abo-Service (keine Nachbestellungen) erreichen Sie unter
Telefon (0 89) 85709112 / Telefax (0 89) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Art Direction: Andrea Danzer, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Apocalypse", © Activision

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
(keine Kleinanzeigen!) Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
(keine Kleinanzeigen!) Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon (0 89) 31906-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner Werbeagentur/BDW, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Inserenten





Arcade News:

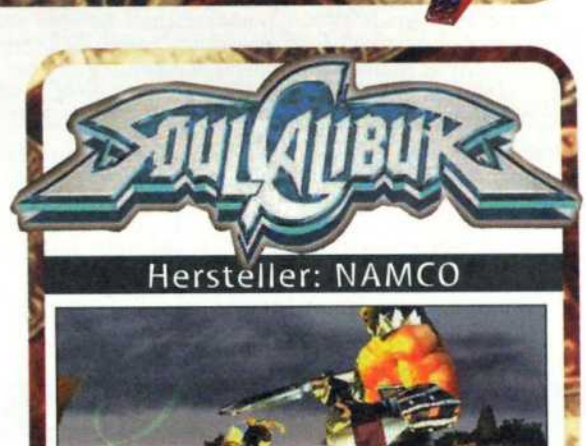
PIZZA-PANIK: Beim Atari-Rennspiel "Radical Bikers" seid Ihr in Zeitnot: Die dampfende Pizza auf Eurem Gepäckträger kühlt im Sekundentakt ab, und der Feierabendverkehr zwingt Euch zu Slalom-Manövern. Anfangs wählt Ihr einen von vier Fast-Food-Lieferanten, bei der Jagd gegen CPU-Konkurrenten nutzt Ihr Abkürzungen. Die Entwicklung des spanischen Herstellers Gaelco kann technisch nicht mit den aktuellen Sega-Hits konkurrieren, ist aber aufgrund der Dauer-Hektik ein abgedrehter Comicspaß.





LENKER-CHAMP: Der "Handle Champ" von Konami entfaltet sein Suchtpotential nur beim Spiel gegen einen Kumpel: In über 40 aberwitzigen Mini-Spielchen kämpft Ihr "Point Blank"-ähnlich gegen Qualifikationslimits. Alle Aktionen werden per Lenkrad und Gaspedal koordiniert: Eßt im Takt eines trommelnden Affen Eure Obst-Portion, schubst Trucks vom Hochhausdach oder bombardiert per Kanone einen Steinriesen mit Sumo-Ringern: "Handle Champ" ist trotz 32-Bit-Technik ein Riesenspaß (links eine Auswahl der Spiele).





Grimassen-Drucker

Für bare Münze gibt´s in Japan bekanntlich alles, der flächendeckende Einsatz von "Vending Machines" ist dort gang und gäbe: Automaten, die Euch mit Limo und Kaffee, Suppen und Schokolade versorgen. Ebenso beliebt wie Erfrischungs- oder Spielautomaten sind die ursprünglich von Sega und Atlus erdachten "Print Club"-Maschinen, eine Mischung aus Foto-Kabine und Visitenkartendrucker. Neue Varianten wie SNKs "Hyper-Print" verknüpft den Foto-Sofort-Spaß eines Portrait-Automaten mit dem magischen Reiz von Aufklebern. Konami ging kürzlich noch einen Schritt weiter und ergänzt mit "Puri Puri Canvas"-Maschinen das Vergnügen durch digitale Gestaltungsmöglichkeiten à la Gameboy-Camera. Die Automaten gibt´s nun auch in Deutschland: Nach dem Einwurf eines Fünfmarkstücks laßt Ihr Euch dreimal ablichten und seht den Schnappschuß auf dem Monitor. Jetzt wählt Ihr einen von über 40 bunten Rahmen und beginnt, mit einem elekronischen Stift allerlei Unfug anzurichten. Laßt den Künstler in Euch walten und verändert das Bild auf unendlich viele Arten: Ein Liebesgeständnis prangt am Bildnis für die Angebetete, dagegen schickt Ihr an Mutti einen seriösen Urlaubsgruß. Verfeinert das Kunstwerk anschließend durch grafische Elemente wie Cartoon-Figuren, Totenschädel oder Erdbeeren. Ausgedruckt werden nach der Bearbeitungszeit von etwa 90 Sekunden zwei größere und acht Mini-Aufkleber, besonders gelungene Kreationen werden durch weiteren Münzeinwurf zweimal ausgeworfen. Die Aufstellorte sind übrigens nicht auf "Ab 18"-Spielhallen begrenzt: Nach deutschem Recht dürfen diese "Verkaufsgeräte" auch in Einkaufszentren und Warenhäusern für Spaß und Kurzweil sorgen. Unbedingt testen! *cb*



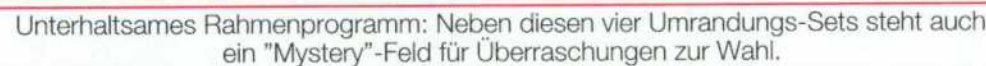
Gruppenbild mit Damen, Kritzeleien und schrägen Bemerkungen: "Puri Puri" begeistert nicht nur Japanerinnen!











Unterhaltsames Rahmenprogramm: Neben diesen vier Umrandungs-Sets steht auch ein "Mystery"-Feld für Überraschungen zur Wahl.

Soul Calibur

Hersteller: NAMCO

Mit dem effektreichen Schwertgemetzel "Soul Calibur" führt Namco den erfolgreichen Fantasy-Prügler "Soul Edge" (alias "Soul Blade") fort. Im Gegensatz zur rundum verfeinerten Optik setzt die Story nahtlos am Vorgänger an: Der Piratenkapitän Cervantes mutiert durch die mächtigen "Edge"-Schwerter zur Furie und schlachtet seine eigene Mannschaft ab. Doch den finalen Kampf gegen die Matadore Siegfried, Sophitia und Taki verliert er, eines der zwei Schwerter zerbricht. In der zweiten Klinge materialisiert sich prompt das pure Böse – die Glut des Höllenfeuers schmiedet das "Evil Seed". Zehn klingenbewehrte Kämpfer treten im Sequel an, darunter bekannte Fighter wie Mitsurugi und Voldo, aber auch unheimliche neue Haudegen wie Astaroth und Nightmare.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING



Ralf Niedzwietz, Kalkreuth

Kompatibel?

Ist es möglich, Playstation-Spiele durch irgendeinen Umbau auf dem Saturn zu spielen? Wenn nicht, warum? Und: Gibt es für den Sega Saturn eigentlich noch neue Spiele – ich habe mir die Konsole nämlich vor kurzem gekauft. Außerdem habe ich neulich gelesen, daß man mit dem Dreamcast eventuell DVDs abspielen kann. Geht das auch mit dem Saturn?

Sebastian Hartmann, Görlitz

Kein Umbau der Welt ermöglicht Dir das Abspielen von Playstation-CDs auf Deinem Saturn. Warum? Ganz einfach: In ihrer Hardware-Architektur unterscheiden sich die beiden 32-Bitter enorm, jeder Programmteil muß umgeschrieben werden, um eventuell auf der Sega-Konsole zu laufen. Für eine solche Konvertierung brauchen professionelle Programmierer Monate, ein Umbau hilft da nix. Unmöglich auch, DVDs auf dem Saturn abzuspielen: Zwar schluckt die Sega-Konsole dank zusätzlichem MPEG-1-Modul die altmodischen "Digital-Video"-Scheiben, auf das neue Format "DVD" sind aber weder das Saturn-Laufwerk, noch die Chips der Sega-Konsole eingestellt. Übrigens wird auch das Dreamcast mit DVDs nichts anfangen können, stattdessen verwendet Sega voraussichtlich ein eigenes CD-Format.
Mit dem 3D-Action-Adventure "Deep Fear" erscheint in diesen Tagen das letzte Saturn-Spiel in Deutschland. In Japan wird die Konsole aber noch von vielen Herstellern unterstützt, dort kommen jeden Monat neue Action-, Strategie- und Rollenspiele in die Läden. Besorg' Dir also einen Adapter und eine kompetente Importspielquelle.

Ich will online!

An alle, die in Eurer Internet-Umfrage (MAN!AC 7/98 und 8/98) "Nein" ankreuzten: Überlegt Euch gut, ob Ihr ohne Konsolenmodem und Internet-Anbindung nicht etwas verpaßt! Internet bedeutet nicht nur, schnell an wichtige Informationen zu kommen (auch wenn ich kürzlich bei einem Wettbewerb die richtige Antwort nicht im Lexikon, wohl aber im WWW fand und eine Surround-Anlage für 3.000 Mark gewonnen habe) bzw. regelmäßig auf die Seiten der Spielehersteller und zu MAN!AC online zu surfen. Das Internet bedeutet dank eMail auch die unkomplizierte Kommunikation mit Personen aus aller Welt. Via eMail habe ich Freunde in Japan und in den USA gewonnen – der beste Weg, um günstig an NTSC-Spiele zu kommen. Doch das wichtigste Argument für ein Modem heißt "Multiplayer": Ich denke, Sega-Titel wie "Scud Race" wären optimal für Internet-Wettbewerbe, aber auch Ego-Shooter, "Worms", "Bomberman" und "Micromachines", ja sogar Prügelspiele. Mir war es einfach zu dumm, jeden Tag in die Spielhalle zu latschen und nach sieben Typen zu suchen, die bereit waren, mit mir gleichzeitig "Daytona" zu zocken. (...)
Die Telefonkosten beim Online-Spielen sind garantiert durch den Bruchteil eines Ferienjobs wieder hereingeholt. Oder schließt mit Euren Eltern einen Kompromiß: Ihr zahlt jeden Monat einen Teil der Rechnung, Eure Alten den Rest. Besonders gut kommt's, wenn Ihr diesen Wunsch an Weihnachten oder am Geburtstag äußert. Noch einige Fragen:
1. Da meinen Kumpels das Hobby PC langsam zu teuer wird, möchte ich gerne wissen, ob sich das Dreamcast-Modem auch als Netzwerkkarte verwenden läßt?
2. Ich besitze zwei Fernseher. Hat das Dreamcast mehrere TV-Ausgänge, so daß ein Splitscreen überflüssig wird?
3. Wird ein Fernseher je die Auflösung eines PC-Monitors erreichen?

Simon Pendzich, Aidenried

Dreamcast-Modem als Netzkarte? Noch ist nicht einmal bekannt, ob das Modem als Software oder als Hardware-Add-On (sprich: Steckmodul) in das Gerät integriert wird, ob es zum Lieferumfang der Konsole gehört oder dazu gekauft werden muß. Außerdem grübelt Sega für jeden Markt (Japan, USA und Europa) über eine eigene, ideale Lösung nach; so ist z.B. für Deutschland ein ISDN-Modem möglich – auf Facts zu diesem Thema hat sich das Sega-Management aber noch nicht festgelegt. Auch über die Link-Möglichkeiten ist noch nichts bekannt, mehrere TV-Ausgänge sind jedoch die unwahrscheinlichste Option.
Die Auflösung herkömmlicher Fernseher wird sich wohl erst mit der flächendeckenden Einführung von HDTV oder einer ähnlichen Technologie verbessern – bis ins nächste Jahrtausend bleibt das aber Zukunftsmusik.

Scheitert Sega?

Macht nicht den Fehler wie alle anderen Magazine und hebt jede neu vorgestellte Konsole gleich in den siebten Himmel. Denn im Bezug auf Segas Dreamcast habe ich aus sicherer Quelle erfahren, daß das Gerät bei Farben und Texturdarstellungen nicht Model-3-Niveau erreicht. Auch Spiele für Segas brandneue "Naomi"-Hardware lassen sich nicht ohne weiteres umsetzen, da diese neue Automatenplatine über vier parallel geschaltete PowerVR-Grafikchips verfügt. Im Klartext: Dreamcast bringt weder die Leistung vom alten, noch vom neuen Sega-Arcade-Board und ist somit von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Die nächste Runde wird erst mit der PSX 2 eingeläutet. Ich glaube, die Spieler wollen keine PC-Konsole, sondern endlich eine leistungsstarke Hardware, die echte Automantenqualität bringt.

Robert Müller, Berlin

Keine Panik: Daß Dreamcast Model-3-Perfomance à la "Scud Race", "Le Mans" & Co. ins Wohnzimmer bringt (wie es andere Magazine gerne behaupten), haben wir bisher bewußt nicht bestätigt. Wir warten lieber ab, bis diese Vorgabe durch Echtzeit-Demos oder fertige Spiele definitv bewiesen wird. Trotzdem ist Deine Aussage "Scheitern, da keine Spielhallenqualität" nicht richtig: Daß Arcade-Maschinen der entsprechenden Heim-Software um drei bis fünf Jahre voraus sind, ist und bleibt ein eisernes Gesetz der Spielebranche. Bislang hat diese Tatsache aber noch keiner Konsoleneinführung geschadet: Auch ohne aktuelle Arcade-Power konnten sich NES und Super NES, Game Boy, Mega Drive und Playstation weltweit etablieren. Naomi mächtiger als Dreamcast? Und wenn schon: Die Spielhalle lebt davon, mehr zu bieten als jede PC- oder Konsoleninstallation und fasziniert MAN!ACs als technisches Fenster in die Zukunft. Doch trotz eventueller Leistungsunterschiede ist Naomi für den Dreamcast-Heimmarkt nützlich: Durch die verwandte Grafik-Hardware werden Umsetzungen erleichtert, können erfolgreiche Arcade-Konzepte schneller denn je für den Heimmarkt konvertiert werden. Wieviel Qualität dabei auf der Strecke bleibt, wird sich zeigen.

Square-Genuß

Die neue MAN!AC 9/98 ist wirklich super! Besonders gut haben mir der "Final Fantasy 8"-Preview und das "Mission Impossible"-Poster gefallen. "Brave Fencer Musashinden" habe ich mir soeben zugelegt – das Action-Adventure ist total japanisch, aber geil. (...) Kann ich auch Squares "Xenogears" als Nicht-Japaner spielen? Und wann kommen die angekündigten US-Versionen von "Xenogears" und "Parasite Eve" in den Handel?

Ben Sattelmeyer, Mönchengladbach

Spielbar ist das japanische Rollenspiel "Xenogears" für Deutsche schon, doch massig unverständlicher Text verzögert Euer Vorankommen und beschneidet den Spielspaß, denn Square legt bekanntlich viel Wert auf eine ausgefeilte Story. Warte besser auf die US-Variante, die voraussichtlich Ende Oktober erscheint. Davor vergnügst Du Dich mit der englischsprachigen Version des gruseligen Rollenspiel-Adventures "Parasite Eve", das in der zweiten September-Woche in den USA ausgeliefert wird.

MAN!AC-Moral

Über Eure Wertevorstellung muß ich mich wundern: Es betrifft das Spiel "Global Domination", das als nanokleines Bild in den Spiele-News auftaucht. Dazu schreibt Ihr, daß diesen Titel kein MAN!AC so richtig mag. Weil es ein kritisches Thema anspricht, das uns alle betrifft? Haltet Ihr es für pervers, verrückt, unrealistisch oder wollt Ihr mit so etwas nichts zu tun haben und weiter in Eurer heilen Welt der Trolle, Elfen und Blumen leben? Eigentlich müßtet Ihr dann auf "Resident Evil" noch viel abgestoßener reagieren. Dessen Thema liegt wohl nicht so nahe wie das Szenario der auf unserer Erde stationierten Nuklearwaffen, deren Kapazität ausreicht, um den blauen Planeten zwanzigmal zu zerstören! Wie kann man einem solchen Thema denn bereits im Preview so intolerant begegnen? Außerdem wäre es nicht schlecht, die ganzen Splatter-Kids mal mit einem ernsteren Thema zu konfrontieren als mit Spielen wie "Thrill Kill". Was ist schon dabei, einmal den 3. Weltkrieg zu spielen? Spielt also bitte nicht die Moralapostel mit dem erhobenen Zeigefinger und berichtet gleichzeitig über Sachen wie "Thrill Kill".

Jan-Martin Hemmer, Malmsheim

Gutes Auge (auch für "nanokleine Bilder") und kritischer Verstand zeichnen einen echten MAN!AC aus, trotzdem müssen wir Deinem Protest widersprechen: "Global Domination" als gelungenes Beispiel der Auseinandersetzung mit einem "ernsten" Thema hochzustilisieren, ist angesichts der kruden Spielmechanik unserer Vorabversion etwas übertrieben. Klar sollten sich auch Videospieler mit der aktuellen wirtschaftlichen, politischen und militärischen Lage unserer Erde auseinandersetzen. Zu diesem Zweck entstehen in den USA und Japan seit den 80er-Jahren ernsthafte, teils sehr komplexe, globale Simulationen (z.B. "Balance of Power"), aber auch krass-satirische Interpretationen des Themas wie das berüchtigte "Nuclear War". Auch viele militärische Strategiespiele setzen sich mit der Möglichkeit eines dritten Weltkriegs auseinander und verwenden dazu exakt recherchierte Daten. Authentizität und Realismus konnten wir wiederum in der frühen "Global Domination"-Fassung nicht entdecken.
Grundsätzlich machen wir bei unserer Berichterstattung keinen Unterschied zwischen friedlichen Märchenspielen und brutalen Splattereien, denn jedes Genre – von Fantasy bis zum Endzeit-Thriller – besitzt spannende und hervorragend umgesetzte Vertreter. Geht Brutalität aber mit schwachsinniger Spielmechanik, lumpiger Grafik und konfuser Steuerung einher, fällt überzogene und zynische Gewaltdarstellung gleich doppelt unangenehm auf: Hoffen die Entwickler etwa, mit sadistischen Themen von Design- und Programm-Murks abzulenken?
Im Falle von "Global Domination" haben wir nur unseren ersten Eindruck geschildert. Ob "Global Domination" das Zeug zum Playstation-Hit hat oder in der Masse der Vorweihnachtsneuheiten untergeht, werden wir erst mit der fertigen Testversion wissen. Dann entscheidet sich, ob der MAN!AC-Tester genügend Platz hat für moralische Exkurse, oder das Spiel so viele brillante Einfälle enthält, daß wir gar nicht dazukommen, unseren Zeigefinger ob der zynischen Thematik tadelnd zu erheben.

Updates & Errata

UPDATE: ***Zum Fall "R. Niedzwietz gegen GT Elektronik" (MAN!AC-MAIL 8/98) bat uns der Schweizer Umbauspezialist um den Abdruck des folgenden Statements: "Über den Leserbrief haben wir uns geärgert, zumal wir Herrn Niedzwietz sogar zwei Shifter zusandten. Ob diese angekommen sind, sei in den Wind gestellt. Wegen 20 Mark zu betrügen, haben wir gewiß nicht nötig. Damit sich Herr Niedzwietz nicht betrogen fühlt, zahlen wir ihm DM 20 & DM 30 für Telefonspesen. Den Betrag von DM 50 werden wir eingeschrieben und mit Rückschein senden, damit es nicht zu Unklarheiten kommt." Wie Ralf Niedzwietz inzwischen bestätigte, ist der Streit beigelegt.***

UPDATE: ***Der Exklusivvertrieb für die Analog-Pads von Joytech (8/98, Seite 34) liegt bei Dynatex, Dortmund.***

Unbestechlich

Erinnert Ihr Euch noch? Vor gut vier Jahren habe ich Euch in einem Leserbrief unterstellt, Ihr würdet wichtigen Anzeigenkunden als Gegenleistung aufgemöbelte Wertungen und markige Zitate liefern. Diese Behauptung ziehe ich hiermit – wenn auch recht spät – unter großem Bedauern zurück.
Denn darüber, die niedrigste Wertung im ganzen Heft zu erhalten, ist der Anzeigenkunde, der Euch in MAN!AC 8/98 die ersten beiden Seiten abkaufte, bestimmt nicht glücklich. Als Leser kann man sich über ein derart unbestechliches Verhalten Eurerseits nur freuen – im Grunde dürften Hersteller – soweit sie auch gute Spiele im Programm haben – nur davon profitieren, wenn ihre paar Nieten entsprechend schlecht abschneiden.
So, ich hoffe Ihr nehmt mich jetzt wieder von Eurer Terrorliste runter, und ich kann wieder bei Tageslicht das Haus verlassen.
Sucht Ihr eigentlich immer noch nach einem neuen Thema für Berichte über die gute alte Zeit der Videospielanfänge? Wie gefällt Euch die Idee, die Geschichte des Videospiels einmal chronologisch aufzurollen? Oder stellt doch einmal bekannte und weniger bekannte Personen aus den Gründerjahren ausführlich vor. Baer, Bushnell & Co...

Ralf Döhr, Herford

Danke für die späte Entschuldigung und Deine Artikelvorschläge: Um den monatlichen Wertungs-Trouble mit unseren "wichtigen Anzeigenkunden" zu entgehen, wäre es vielleicht das beste, ausschließlich über Spiele-Oldies und die Anfänge des Hobbys zu berichten...
Spaß beiseite: Um ausgelaufene Retro-Rubriken wie "8-Bit-Replay" und "Hero" zu kompensieren, werden wir regelmäßig in Form von Schwerpunktartikeln über Oldie-Themen berichten. Unser ausführliches "Jäger & Sammler"-Feature (ab Seite 38) macht in dieser Ausgabe den Anfang – verratet uns, was Ihr von solch "ollen Kamellen" haltet!





Diesen Monat sind mir einige Kleinanzeigen auf den Tisch geflattert, die zwar eine Zeit für Anrufe angegeben, aber ihre Telefonnummer vergessen hatten. Bitte achtet deshalb genau darauf, daß Ihr auf dem Coupon alle gewünschten Adressdaten mitteilt – falls sie gedruckt werden sollen. Spätere, telefonische Korrekturen sind fast unmöglich, zumal die Umschläge gleich nach dem Öffnen entsorgt werden. Ein glückliches Händchen beim Schnäppchenkauf wünscht...Euer Ulrich.

SUCHE

NINTENDO

N64-Games (nur us): Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, F-ZeroX, ISS98, PS: Colin McRae Rally, Kula World, verkaufe: ISS64 (us) 40 DM, nur Original und komplett, nur per NN, kein Tausch! Tel. 09191/4784 (Michael)

Suche die **SNES-Spiele** Ogre Battle (us) und Front Mission (us). Tel. 07251/82205 (Alex, Mo-Fr zwischen 12:35-13 Uhr, Wochenende bis 14 Uhr)

Suche für **SNES** Royal Rumble und Super Castlevania4, zahle pro Spiel 50 DM. Tel. 06103/602916 (Sascha, ab 17 Uhr)

Tausche/kaufe/verkaufe alles ums N64 us/jp/PAL, habe Starfox (jp), Extreme-G (PAL), Turok (us) usw., suche NHL Breakaway98 und sämtliche Neuheiten, Rumble Pak und 4x Memory Card, Postweg 100% zuverlässig. Tel. 08331/7630 (Chris, bis 24 Uhr)

Suche **Secret of Mana2** und Secret of the Stars, beides PAL-Versionen, Preis auf VB. Tel. 0203/466705

Suche: Final Fantasy Legend1-3, Sword of Hope2 für Game Boy, Final Fantasy3-5 für SNES, alle mit Anleitung. Zahle gut, wenn gut erhalten. Tel. 0172/8583308 (Dieter, ab 18 Uhr)

SEGA

Tauschpartner für 1:1-Tausch, Biete Nintendo64 + Mario64 + 2 Pads und Memory Card (4x), suche Sega Saturn mit Spiel und 2 Pads. Tel. 0211/2293056

Suche für Saturn Panzer Dragoon Saga (PAL) und Albert Odyssey (us), tausche gegen D und Enemy Zero (jp). Tel. 030/92791590 (Toni)

Suche für **Saturn**: Terra Phantastica, Magic Knight Rayearth, Beyond Oasis, für SNES: Hanyuku Hero (Square), Super Mario RPG (us). Tel. 03445/200840 (Uwe)

PLAYSTATION

Resident Evil1 (jp). Michael Stapp, Hainer Weg 12, 63303 Dreieich-Götzenhain

Tausche/verkaufe aktuelle **PS und N64** PAL-Spiele. Suche z.B. Heart of Darkness, Timeshock, N20, Alundra, Snowboard Kids u.v.m. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Bastler sucht **defekte Playstation** zwecks Ersatzteilgewinnung. Markus Kotthoff, Elztal14, 56254 Moselkern

1 PAL-Gerät Playstation mit ein paar Spielen für 300 DM. Daniel Gienger, Ulmerstr. 20, 89275 Elchingen

Ich repariere preiswert Ihre Playstation und baue fachgerecht einen Multinorm-Chip ein. Kaufe gebrauchte und kaputte Playstation-Konsolen. Marco Söer, Meisenhofweg 5, 56170 Bendorf Tel. 02622/167848

Suche dringend **Komplettlösung** für Baphomets Fluch1+2. Tel. 09270/5803 (Eric)

Suche Frankreich98, Nagano Winter Ol., WCW Nitro, Road Rash3D, One, Vigilante8, biete TR2, Gran Turismo, F1 '97, DW2, C&C2 und Risiko (keine Sammlungen, nur einzeln). Tel. 035771/69214 (ab 13 Uhr)

Suche dringend **Metal Slug** für PSX. Tel. 06623/919300, Fax. 06623/919301 (Joachim)

Gran Turismo 35 DM, Skullmonkeys 25 DM, Test Drive4 40 DM, Spawn 25 DM, nur Top-Zustand. Tel. 08247/34976 (Patrick)

Suche Moto Racer, Theme Hospital, Horrorspiel und Gran Turismo. Biete zum Tausch Tomb Raider2, Fifa98, NBA97, V-Rally. Tel. 02352/52088 (Tim, 16-18 Uhr)

EXOTEN

Suche **PC-Engine** mit CD-Rom-Laufwerk. Möglichst das kultige weiße Modell mit Zubehör. Zahle fairen Preis! Tel. 0228/239719 (Markus)

Suche Spiele für **Atari Lynx2**. Einfach alles anbieten, bevorzugt mit Verpackung und Anleitung. Suche auch Cheats für Lynx-Spiele. Thomas Tempel, Wartemfels 163b, 95355 Presseck (bitte Telefon angeben)

Stop! Suche ständig neue und alte **Neo Geo-Module und CDs**. Kaufe auch komplette Sammlungen! Suche z.B. Sam. Sho.2+4, Kof95+97, Windjammer und viele andere, auch Tausch möglich. Suche 2-3 MemCards + Joyboards. Tel. 08431/41991 od. 2564

Rarität zu tauschen: GB-Spiele **Final Fantasy1-3** gegen SNES-Spiele Sailor Moon, Star Ocean und Rodra's Treasure, nur Berlin. Tel. 030/6021566 (Hanni)

SONSTIGES

Suche **Game Buster-Codes** für Horrorspiel (PAL), Belohnung! Verkaufe außerdem Spiele-Magazine zu Top-Preisen! Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Saturn MPEG-Karte (60 DM), Video-CDs (bis 15 DM), Game Boy Spiele (bis 15 DM), Saturn Arcade Racer (35 DM), Preise nach Attraktivität! Falko Kuschel, Waldesruh 35, 58579 Schalksmühle (nur schriftlich)

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verk. Vectrex + 15 Spiele (neuwertig). Tel. 089/1403732 oder 0177/3733556

Gesucht: Du. Falls Du zwischen 12 und 16 bist und die Nerven hast, Trendscout zu werden im internet. Das Trendforschungsinstitut CMore rückt als Honorar McDonalds-Gutscheine raus. **http://trends.cmore.de**

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe **N64 + 3 Joypads** + Memory Card + Rumble Pak + US-Spieleadapter + Ego-Shooter (us) + Diddy Kong Racing + ISS64 + NBA Courtside für 550 DM. Tel. 0241/154575

Für **SNES:** ISS Deluxe 35 DM, Theme Park (o.Anl.) 25 DM, Batman Returns (o.Anl.) 15 DM, Fifa97 45 DM, Secret of Mana 30 DM, Set für 120 DM oder Tausch 2:1 bzw. 3:1 gegen PSX-Spiele: Tekken2, Horrorspiel. Tel. 0177/4333513 (Lars)

Verkaufe, kaufe und tausche alle Spiele für N64, auch Zubehör. Tel. 05571/912087

Verkaufe für **Nintendo64** Turok 70 DM, ISS64 80 DM und Mario64 60 DM, alle noch in Top-Zustand mit Hülle. Sören Lorenz, Lärchenweg 5, 21447 Handorf. Tel. 04133/7296

Verkaufe für **N64**: Forsaken 100 DM, Ego-Shooter 70 DM, Prügelspiel 70 DM, habe außerdem verschiedene SNES- und Gameboy-Spiele billig abzugeben. Tel. 09627/341

SNES mit 11 Spielen (DKC1-3, Secret of Mana, Super Mario1+2, Prince of Persia, Super Mario All-Stars, Soulblazer, Young Merlin, Secret of Evermore) und Super Game Boy für 420 DM. Tel. 07364/6594

Für **N64 (PAL)**: Blastcorps, Lylat Wars, MRC je 60 DM, Bomberman, Diddy Kong Racing je 50 DM, PSX (PAL): Exhumed, Rosco McQueen, Abe's Oddysey je 50 DM. Tel./Fax. 08466/741

Verkaufe für SNES **Breath of Fire2** (us) für 40 DM. Tel. 02473/8234

Verkaufe Mario64 (jap) 40 DM, 1080° 100 DM, Yoshi's Story 100 DM, 2 Pads grün und gelb für 80 DM. Tel. 0731/713323

Biete **N64**, 2 Pads, Memory Card, 6 Spiele, alles neuwertig + originalverpackt, nur komplett, VB 540 DM. Tel. 05661/1720 (tagsüber) od. 0172/2764868 (abends)

N64 + Controller + Memory-Card + Spiele (Wave Race, Blastcorps, Turok, Star Wars) VB 350 DM. Tel. 06553/3241 (16-20 Uhr)

Verk: **SNES + 2 Joypads** + 6 Spiele (RAW, F-Zero, Royal R., Fifa96, Starwing, SF2 Turbo) für 300 DM. Daniel Meier, Alter Hellweg 4, 33106 Paderborn

SNES + Mega Drive mit 12-15 Spielen für 250-300 DM. Tel. 05725/7488

N64 (us) + 1 Pad für 3750 DM, Starfox64 2545 DM, ISS64 2605 DM, Ego-Shooter 2350 DM oder alles zusammen für 290 DM. Tel. 08071/8183

Super NES (us) + FF3 + Chrono Tr. + Br. of Fire1+2 + Secret of Mana/Evermore + Lufia1+2 + Front Mission + Illusion of Gaia + Civilization + Maus + Super Mario Kart + 13 weitere Spiele + Zubehör 950 DM. Tel. 02382/3437

N64 + Zubehör + 11 Spiele: 3 Ego-Shooter, Blastcorps, Tetrisphere u.a. Anrufen und Nachricht hinterlassen unter Tel. 0171/9015872 (Niels)

Verkaufe Fighters Destiny 90 DM inkl. Porto & NN. Suche Extreme-G, Turok (engl), Forsaken, Banjo-Kazooie, Ego-Shooter, Prügelspiel, alles PAL & 100% OK, zahle 60-100 DM je Spiel. Tel. 0641/9716678

Verkaufe **N64** + 2 Controller + Memory Card + RGB-Kabel mit Stereoanschluß für 265 DM, NHL Breakaway98 + Forsaken für zusammen 170 DM, nur komplett. Tel. 04932/81930

N64-Spiel: Ego-Shooter, noch nie benutzt, VB 98 DM. Tel. 06105/24450 (Sebastian, ab 14 Uhr) od. 0172/6727548

Nintendo64 (us), 2 Joypads, Rumble Pak, 10 Importspiele, Adpater für deutsche Spiele VB 750 DM. Spiele auch einzeln, z.B. Starfox (jp) 50 DM, Turok (us) 80 DM, Mario 50 DM usw. Tel. 06894/384305 (ab 16 Uhr)

Verkaufe N64-Spiele. Wave Race64 60 DM, Mario Kart64 50 DM, Super Mario64 45 DM. Tel. 03571/417761 Verkaufe N64 mit 7 Spielen. N64 für 200 DM, jedes Spiel 83 DM, zusammen nur 782 DM. Tel. 08232/2220 (Ingo, ab 15 Uhr)

SNES + 2 Pads + Super Game Boy + 10 Spiele für 300 DM, Ego-Shooter für PSX 90 DM. Tel. 05171/25928

SEGA

Verkaufe für **Saturn**: Tomb Raider, C&C, Gex, Sega Rally, Virtua Fighter1+2, Story of Thor2, Fighting Vipers etc. ab 20 DM. Michael Rülle, Nordracherstr. 18a, 77736 Zell a.H. Tel./Fax. 07835/3184

Verkaufe **Mega Drive mit 12 Spielen** + Mega-CD + 9 Spiele und Lightgun, alles in Top-Zustand. Tel. 0611/812255 (Pierre)

Verkaufe **Sega Saturn + 10 Spiele** (z.B. C&C, Tomb Raider usw.) + 8 Demo_CDs + Christmas Nights + 2 Pads + Lightgun mit Spiel + Scart-RGB- Kabel, originalverpackt für 600 DM. Tel. 07243/374039

Mega Drive mit 24 Spielen und Pad, davon 5 Spiele für Mega-CD2. Tel. 03904/49605 (ab 19 Uhr)

Verkaufe **Sega Saturn mit 5 Spielen** und einer Demo-CD + Tips und Tricks-Buch, alles ca. 1 Jahr alt für 400 DM.
Tel. 03737/45165
(Arthur, nach 20 Uhr)

Saturn, 2 Pads (1 analog) und 9 Spiele für 390 DM (VB) und Mega Drive, 3 Pads, 17 Spiele für 180 DM (VB), auch einzeln. Alles in Top-Zustand, keine Spielegurken.
Tel. 02506/3219 (Felix)

Spielesammlung für Saturn: PD1+2, Sega Rally, VF Remix, Last Bronx, Ego-Shooter, Manx TT, Daytona1+2 und mehr, 500 DM.
Tel. 03672/350256

PLAYSTATION

Sony PSX mit 1 Analog-Joypad + Fifa98, Fifa97, F1 '97, Starfighter3000, Road Rash, Timeshock, Porsche Challenge, Newman Haas Racing, Ace Combat2. Alles PAL, Verkauf auch einzeln.
Tel. 07151/24961

Ego-Shooter (us) + Rebel Assault (us) je 55 DM, Namco Museum2+3 je 35 DM, Jumping Flash + Auquanauts's Holiday + Toshinden zusammen 110 DM, Star Gladiator (us) 45 DM.
Tel. 0431/391036 (Christoph)

16 PS-Spiele (Gun-Shooter mit Gun + Abe + T2 + Rage Racer + Bloody Roar + A4 + GTA+ TOCA u.v.m), nur komplett abzugeben VB 600 DM.
Tel. 02203/83632 o. 0177/4612148

Heart of Darkness 70 DM, Forsaken, Gex 3D 65 DM, Abe's Oddysee, C&C2, The Note, Little Big Adventure je 50 DM, MDK 40 DM, Spider, Magic Carpet, Bust-A-Move2 je 30 DM, ständig wechselnde Angebote.
Tel. 0711/4792821 (Andy)

Spiele (dt): FF7, Vandal Hearts je 70 DM, Lost World 60 DM, Platinum: Rayman, Destruction Derby, Ridge Racer, Crash Band. 30 DM (alle VB).
Tel. 09441/5451
(Doris Körner, ab 18 Uhr)

7 Playstation-Spiele, auf Wunsch mit Demos von Forsaken, Street Fighter EX, Pandemonium1, Command & Conquer und einem orig. Sony PSC-Controller, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 07157/9344 (Fabian)

Timeshock + Newman Haas Racing je 50 DM, Air Combat1 30 DM, Tomb Raider 40 DM, Chronicles of the Sword (2CDs) 40 DM, Legacy of Kain 40 DM.
Hans Hertlein, Jägerpfad 4, 69118 Heidelberg, Tel. 06221/805326

Diverse Action-Adventures, z.B. Nightmare Creatures, Excalibur und andere + diverse Arcade-Prügelspiele.
Tel. 04221/22557 o. 04221/809103
(Andreas, Mo-Fr ab 18 Uhr)

PSX +2 Pads + 2 Memory Cards + 12 Spiele (u.a. C&C1+2, Tekken1+2, Res. Evil, Tomb Raider1+2 (mit Lsg.), Suikoden, FF7 (mit Lsg.)), verkaufe auch einzeln, Preis VB.
Tel. 030/6822606 (Patrick)

Final Fantasy7 (jp) 125 DM, G-Police (us) 85 DM, Hot Blood Family (jp) 85 DM, In the Hunt (us) 65 DM, Snatcher (jp) 85 DM, Suikoden (us) 65 DM, Saturn: Steamgear Mash (jp) 65 DM, Street Fighter Coll. 85 Dm, alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Div. **Action-Adventures**, z.B. Nightmare Creatures, Excalibur und andere + div. Arcade-Prügelspiele
Tel. 04221/22557 o. 04221/809103
(Andreas, Mo-Fr ab 18 Uhr)

Soukaigi (jp) 95 DM, Bushido Blade2 (jp) 70 DM. Suche Densha de Go! (jp).
Tel. 02064/12201 (ab 18 Uhr)

Fifa98 50 DM, TR2 50 DM, Legacy of Kain 40 DM, Battlestations 30 DM, FF7 70 DM, F1 '97 50 DM, V-Rally 50 DM.
Tel. 02772/43422 (Stephan)

Baue günstig PSX um (mit RGB-Kabel 45 DM, ohne 35 DM). Verkaufe: FF Tactics (us), Battle Ogre (us), Tenchu (jp), Samurai Shodown4 Special (jp) alle 60 DM.
Tel. 05234/1673 (Viktor)

Verkaufe/tausche Spiele für PSX: RPG, Str., Jump, Action. Habe auch SNES, MD, SAT. Suche auch dafür RPGs und Strat., auch Imprt (us/jp), suche bes. RPG-Importe für PSX.
Tel. 03332/412451
(Frank, nur Fr-So)

Verkaufe **PSX**, 2 Analog, 2 normale Controller, 2 Memory Cards, Maus + Pad, 25 Demo-CDs, 14 Spiele mit Lösung, z.B. Resident Evil1, Baph. Fluch, Tomb Raider, Discworld, Blazing Dragons, Myst, F1 97 usw. für nur 1000 DM.
Tel. 07731/60104

Verkaufe: Tomb Raider2, Gran Turismo (ntsc), Crash Bandicoot2 (ntsc), Mario64 (jap), Wave Race64, Pilotwings64 (jap), Turok (us) je 50 DM. Tel. 02241/405017 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Horrorspiel 70 DM. Suche Alundra, auch Tausch.
Tel. 07621/53935

PSX-Spiele: Colony Wars 65 DM, Warcraft2 65 DM, Crash Bandicoot 35 DM.
Tel. 03671/610784

Spiele: Hercules, Monster Trucks, Destruction Derby, Starwinder, Stadt der verlorenen Kinder, Alien Trilogy, Tomb Raider für günstige Preise. Memory Card für 20 DM.
Tel. 08639/708947 (Anatoli)

Nuclear Strike 40 DM, Resident Evil1 40 DM, Diablo 70 DM, Final Fantasy7 60 DM, Lylat Wars 50 DM, Hexen64 35 DM. Tausche gegen: Gran Turismo, SimCity2000, Crash Bandicoot1+2, Tomb Raider1.
Tel. 09072/4312

Verkaufe: Horrorspiel + Final Fantasy7.
Tel. 0251/795988 (ab 18 Uhr)

Verkaufe für PSX MDK, Horrorspiel je 55 DM, Tunnel B1 35 DM, Colony Wars 60 DM, für N64 Extreme-G 80 DM, Blastcorps 65 DM, F1 Pole Position 80 DM. Suche: Baphomets Fluch2 bis 50 DM, Diablo bis 60 DM, One bis 55 DM.
Tel. 03334/285680

Verkaufe Wing Commander3 (4CDs 35 DM), Fifa97 (30 DM), Myst (30 DM), AIV Evolution Global (30 DM). Tausche auch gegen Fifa98 oder Gran Turismo (PAL).
Tel. 06164/3819 (Gregor, ab 15 h)

EXOTEN

Verk./tausche/kaufe Geräte u. Spiele für PC-Engine, Neo Geo, 3DO, Master System, Mega Drive, Saturn, Nomad, NES, SNES, N64, GB...
Matthias Zenner, Soutyhofstr. 1, 66740 Saarlouis,
Tel. 06831/461192

Verkaufe Spiele für Neo Geo-CD, PC-Engine, Mega Drive (z.B. Musha Aleste (jp), Devil Crush (jp)), Super Famicom-Rollenspiele (jp): Seiken Densezu3 (Secret of Mana2), Final Fantasy5.
Tel. 040/6793450,
Fax. 040/6781795

Verkaufe **Neo Geo-CD + 7 Games** 490 DM, ca. 20 Neo Geo-Module ab 40 DM, PC-Engine + 12 Games für 750 DM, MAK + 3 Games für 400 DM, N64-Games.
Tel. 0172/3435688

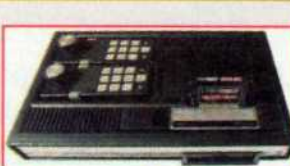
Verkaufe **Neo Geo-CD**, RGB-Umbau, 7 Spiele 550 DM, Sega Nomad neu 250 DM, Tristar-Adapter 150 DM. Tausche Wonder 3 Arcade Gears Sega Saturn, Game Gear + Zubehör neu 60 DM.
Tel. 030/6262268 (ab 20 Uhr)

Verkaufe **Vectrex + 5 Spiele** (o. Verp., alle Scheiben) VB 280 DM, Atari7800 o. Pads + 9 Spiele VB 300 DM, SF2-Platine 220 DM, 2 MAKs je 160 DM. Suche NG-Modul Top Hunter, tausche Alpha M.2 + Mut. Nat.
Tel. 07138/7774
(Matthias, ab 18 Uhr)

Verkaufe **Neo Geo-Sammlung**: 31 Spiele + 1 Konsole mit 4 Pads + 1 Board für 3000 DM, nur komplett, G7000 + 11 Spiele 100 DM, Atari Jaguar + 3 Spiele 250 DM.
Tel. 06825/48560

OLDIES

Neo Geo-Module: Andro Dunos, Aerofighters2, Sengoku1+2, Saturn: Albert Odyssey, Terra Diver, Enemy Zero, Gun Frontier. Bearbeite Suchlisten für alle Systeme.
Tel. 04506/694 (Lars)



Das Colecovision von CBS erschien Ende 1982 und war dem Atari VCS und dem Intellivision technisch klar überlegen. Zudem konnte CBS als einziger Hersteller Spitzentitel von Sega ("Zaxxon", "Turbo") und Nintendo ("Donkey Kong") aufbieten. Die interessanteste Zusatzhardware war neben Lenkrad und Pedal ein Adapter, mit dem Atari-VCS-Module gespielt werden konnten. Trotz seiner Qualitäten blieb jedoch auch das Colecovision nicht vom Videospiele-Crash im Jahr 1984 verschont.

Final Fantasy Legend für Game Boy nach Gebot, Nintendo64-Spiele: Mario, San Francisco Rush, Fighters Destiny, NBA, Diddy Kong, PSX-Spiele: Frankreich98, NHL98, Horrorspiel und viele mehr, Tausch möglich.
Tel. 0202/506104

Verkaufe **Atari VCS** mit 6 Controllern + Spielen: Defender, Bowling, Golf, Night Driver, Donkey Kong, Video Chess, Pac-Man, Concentr., ohne Anl. Alles 50 DM. Sascha Dittmer, Am Welschenhof 89, 47138 Duisburg

CBS Colecovision mit Atari-Adapter, Lenkrad + 8 Spielen für 250 DM, Interton VC4000 + 5 Spiele (mit Verpackung) 95 DM, Saba Videoplay 50 DM, Spiele 10 DM, Vectrex-Spiele ab 25 DM.
Tel. 02156/77827

SONSTIGES

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch Oldie-Spiele, Konsolen. Verkaufe **Vectrex + 15 Spiele**.
Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

Tausche/verkaufe Nintendo64-Spiele (us), Playstation (PAL, us) und **3DO-Spiele**, kaufe auch 3DO-Spiele.
Tel. 0911/809355

Verkaufe **SNES mit Zubehör** und Spielen für VB 250 DM, verkaufe auch einzeln. Suche Atari Jaguar mit Spielen und Zubehör.
Tel. 06421/21215 (Frank)

Nintendo **Game & Watch**-Spiele: Octopus, Gold Cliff, Mario Bros, Donkey Kong, DK2, DK Jr., Snoopy Tennis, Oil Panic, Fire, Manhole. Verk. Auch Sega Nomad für 260 DM und Turbo Express für 400 DM.
Tel. 02156/77827

N64 + Spiele + 4 Pads + 2 Rumble Paks + Memory Card, Sega Saturn + 6 Spiele (Nights + Pad, Iron Storm, Sega Rally, Guard. Heroes, Athl. Kings, NBA Jam) + Pads + Game Buster, zusammen 800 DM VB, alles auch einzeln erhältlich.
Tel. 02366/38287

Verkaufe: Für N64 Yoshi's Story (jp) 80 DM, ISS64 (PAL) 70 DM, Starfox (us) 80 DM, alle Spiele wie neu. Gebe auch günstig Mangas ab, zwischen 7 und 20 DM, suche 1080° (NTSC).
Tel. 02153/72761 (Martin)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

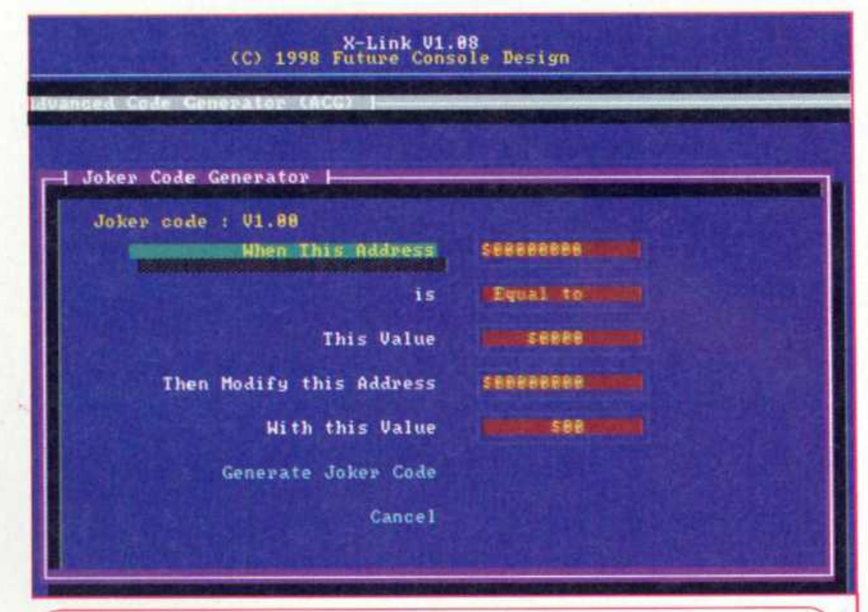
Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING





Nur für Profis: Mit dem Code-Generator erstellt Ihr eigene Joker-, Slide-, Slip- und Stringcodes.

KNOW-HOW:

Mogeln wie die Profis

Nach unserem Härtetest des "Game Buster"-Konkurrenten "Xploder" in der letzten Ausgabe, nimmt das MAN!AC-Labor diesen Monat die dazugehörige Schummelsoftware "Xlink" unter die Lupe.

Ab Mitte September liegt das Paket jedem Modul bei, die neueste Version (im Augenblick 1.08) findet Ihr im Internet unter der Adresse www.blaze.de.

Systemvoraussetzungen: Um Euren PC mit dem "Xploder" zu koppeln, benötigt Ihr keinen Pentium, ein 486er mit acht Megabyte RAM genügt. Etwas mehr Hauptspeicher ist jedoch empfehlenswert, denn die aktuelle Version von "Xlink" quittiert schon bei einem Minimum an installierten Treibern den Dienst. Die Mogelsoftware arbeitet mit Win95 und MS-DOS, zum Fachhändler müßt Ihr nur wegen des Verbindungskabels: Um Rechner und "Xploder" miteinander zu koppeln, benötigt Ihr ein 21poliges Parallelport-Verlängerungskabel.

Features: Mit "Xlink" steht Euch eine reichhaltige Auswahl an Schummeloptionen offen. Wie bei Dataflashs Mogelmodul dürft Ihr durch mühseliges Herausfiltern eigene "Game Buster"-Codes erstellen, ergänzt durch die optionale Eingabe von eigenen Werten.

Mit dem "Memory Card Manager" kopiert Ihr Eure Spielstände auf die Festplatte, bearbeiten könnt Ihr sie jedoch nicht. Ein einfacher Hexeditor für PC-Programme löst das Problem, die meisten Spielstände sind jedoch mit prüfsummengesichert.

Wie Dataflashs "Comms-Link" stellt "Xlink" einen Speichereditor zur Verfügung, mit dem Ihr das komplette Playstation-RAM durchsuchen und bearbeiten könnt. Hobby-Programmierer nutzen den eingebauten R3000-Disassembler, der den Code in verständliche Befehle (Maschinensprache) übersetzt.

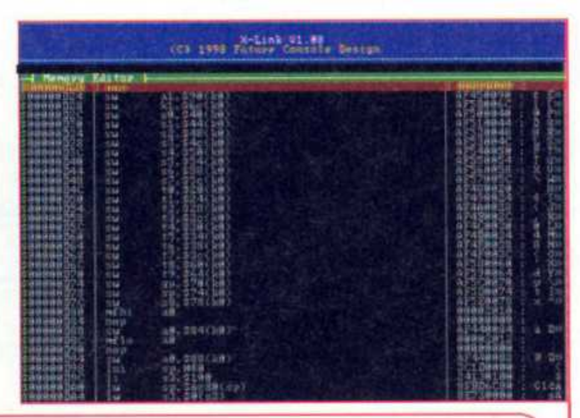
Mit dem Bildbetrachter speichert Ihr Spielebilder im PCX-Format auf Eure Festplatte. Da Ihr hierfür jedoch die Reset-Taste drücken müßt, geht Euer Spielstand flöten, Bilderserien sind somit nicht möglich. Der klare Vorteil zur "Game Buster"-Software liegt im Code-Generator: Hier erstellt Ihr mit gesammelten Informationen aus dem RAM eigene Mogelcodes.

Erstellen von Megacodes: Der "Xploder" unterscheidet vier Megacode-Varianten. Beim Jokercode (oben) wartet das Modul auf einen Wert in einer bestimmten Speicheradresse (z.B. Zeit-Counter auf Null) und beschreibt dann eine weitere mit einem beliebigen Wert – Ihr könnt z.B. bei einem "Time Out" Eure Lebenszahl erhöhen und so nur bei knappem Zeitlimit schummeln. Der Slicecode beschreibt einen Speicherbereich (auch in Abständen) mit einer Zahl, ideal für die Item-Liste in einem Rollenspiel. Der Slipcode erhöht oder verringert eine Speicherstelle nur bei festgesetzten Joypad-Aktionen: So erhält z.B. Rayman bei jedem Druck auf die **R2**-Taste ein weiteres Leben.

Der Stringcode ist für Anfänger zunächst die einfachste Variante zum Herumprobieren. Mit ihm schreibt Ihr einen kurzen Text von maximal 24 Zeichen in den Speicher. Mit der simplen Suchfunktion des Hexeditors findet Ihr im Speicher z.B. den Namen Eures Prügelhelden und notiert Euch die danebenstehende Adresse. Im Code-Generator gebt Ihr sie zusammen mit dem Ersatzwort ein, und schon tritt "Tekken"-Hwoarang unter Eurem Namen an.

Probleme: Wenn Ihr während der Kommunikation zwischen PC und Mogelmodul (z.B. bei der Code-Suche) eine Joypadtaste drückt, verweigert die Playstation gelegentlich den Dienst – besonders Analogpads sind empfindlich und sorgen schon bei geringer Erschütterung für einen Ausstieg! *oe*

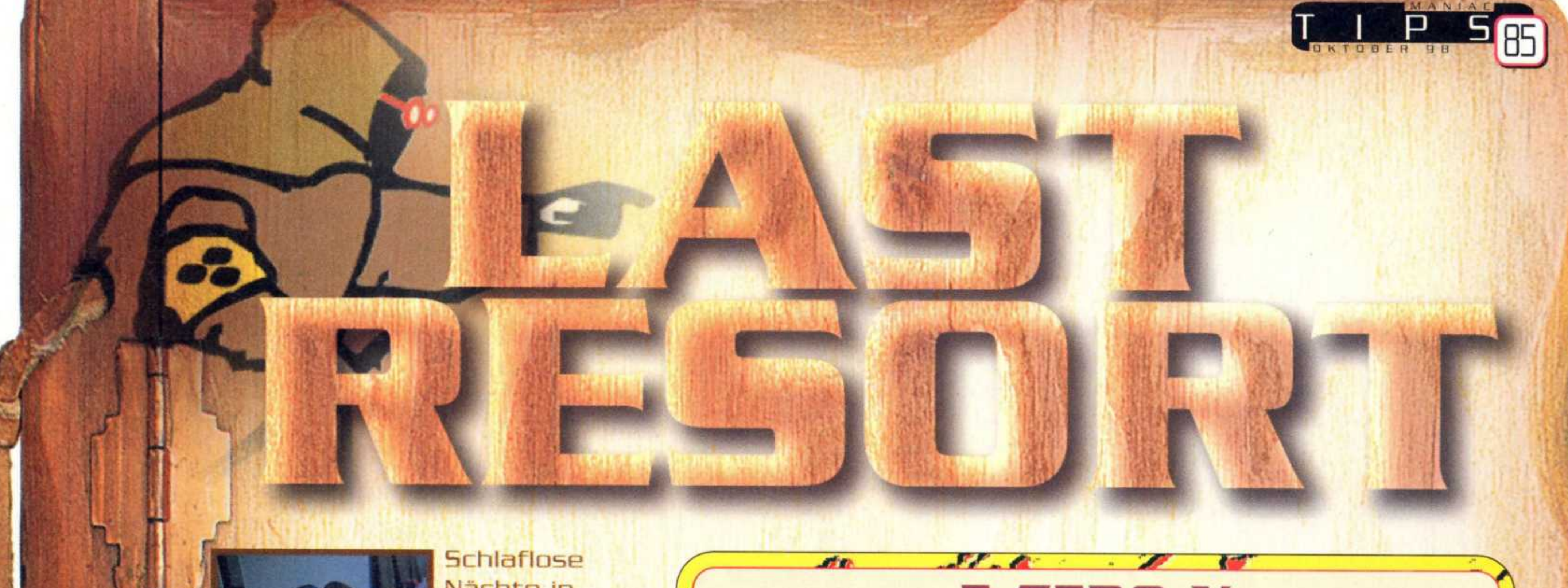




Mit dem Speichereditor habt Ihr direkten Zugriff auf das Playstation-RAM: Der Hexeditor (links) zeigt Euch die Speicherinhalte als Hexzahlen und Zeichen (Buchstabenwirrwarr oder Spieletexte), der Disassembler (links) setzt den Maschinencode in Befehle um.



Um einen Spielebildschirm als Bild zu speichern ("grabben"), drückt Ihr den Resetknopf und wählt den Bildbetrachter.





Schlaflose Nächte in Mering: Wer mich schon im Zivi-Alltag verloren glaubt, wird mit dieser MAN!AC eines besseren belehrt. Während die übrigen MAN!ACs in der Sonne braten oder sich zur nächtlichen Ruhe betten, brüte ich über Players-Guides und Tests: Das Cybermedia-Ärzteteam sorgt mit Vitaminspritzen für maximale Belastbarkeit. Meine Freundin zockt derweil am zweiten Teil der "Wild Arms"-Komplettlösung – schließlich benötigt der Mensch eine Stunde Schlaf am Tag. *Euer Olli*

F-ZERO X

N64

Alle Wagen & Strecken: Ihr wollt sofort die schwierigsten Strecken begutachten und von Beginn an alle Flitzer zur Auswahl haben? Kein Problem mit unserem Cheatcode: Wechselt in die Modus-Auswahl und drückt die folgende Kombination.

L Z R C↑ C↓ C← C→ START

Lackierung: Das schönste Fahrzeug sieht wie die letzte Schmuddelkiste aus, wenn es Zahnbelag-gelb gestrichen ist. Mit einem einfachen Trick verpaßt Ihr Eurem Gleiter eine neue Lackierung: Wählt einen Flitzer aus und drückt in der Werkstatt (Geschwindigkeits- & Beschleunigungseinstellung) die R-Taste.

Miniwagen: Ihr wollt Euch durch die Gegner hindurchschlängeln, aber Euer sperriger Renner eckt bei jeder Gelegenheit an Leitplanke und Feind an? Um alle anwählbaren Flitzer einzuschrumpfen haltet Ihr in der Wagenauswahl die Tasten R und L gedrückt. Mit den Knöpfen C← und C↓ reguliert Ihr nun die Größe der gesamten Liga.

REBOOT

PS

Fliegen: Ihr wollt gemütlich durch die Luft gleiten und alle Sorgen hinter Euch lassen? Wechselt ins Hauptmenü und gebt die untenstehende Kombination ein. Nun beginnt Ihr ein neues Spiel und Ihr düst hoch in die Lüfte!

← ↓ → ← ↑ R2 L1 ↑ ← →

ARKANOID RETURNS

PS

Level Select: Manche Arkanoid-Zone bringt Euch ganz schön ins Schwitzen. Markus Epper aus Duisburg weiß, wie Ihr die Levels direkt anwählt: Geht im Hauptmenü auf "Continue" und drückt die Tasten

✖ + ●

MDK

PS

Gott-Modus: Die Aliens pumpen Euch voll Blei und Ihr habt keine Chance gegen die Übermacht? Unser Cheat versorgt Euch mit unbegrenztem Energie- und Munitionsvorrat: Geht im Spiel in den Pause-Modus und drückt die folgende Tastenkombination

↓ L1 ↑ ■ START START
● ▲ ▲ ● → ↑ ← L1 ■

DEATHTRAP DUNGEON

PS

Unbesiegbarkeit: Ihr wollt zum unbesiegbaren Superfighter mutieren? Drückt im Hauptmenü (mit den drei Totenköpfen) die folgenden Tasten:

↑ ← ↓ ↓ ← ↓ L1 R1 → ↓ →

Level Select: Halten Euch ein paar Biester länger als nötig in einem Kerker auf? Drückt im Titelbild

L1 R1 ▲ ▲ ■ ● R1 L1

und wählt den Menüpunkt "Load Game", um die Dungeons direkt anzuwählen.

MITMACHEN & GEWINNEN!



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "Bug Riders", "Iron Man" und "Bust a Move 2 Arcade Edition"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



POCKET FIGHTER

Bonus Charakter: Auch auf dem Saturn verstecken sich Schönling Dan und Schattenkämpfer Gouki unter der kunterbunten Prügelclique. Um Dan anzuwählen geht Ihr in der Heldenauswahl auf Ryu und drückt ←. Für Gouki wechselt Ihr auf Ken und betätigt →.

Soundwechsel: Wer die Abspänne schon in- und auswendig kennt, kann den Sound gegen die Intromelodie austauschen. Haltet kurz vor dem Ending B + C gedrückt!

AIR RACE

Geheimflieger: Julia Pfeifer aus Erback kennt sich im Luftraum aus. Mit Ihrem Cheat schaltet Ihr die zwei geheimen Jäger F16 und Stealth Fighter frei. Geht im Titelbildschirm auf "1 Player" und haltet die Tasten **R1** und **L2** auf dem zweiten Pad gedrückt. Nun hämmert Ihr 20 Mal blitzschnell auf die **Select**-Taste – wenn Ihr zu langsam seid, erscheint nun die Punkteliste.

N20

Paßwörter: Zerfetzen Euch die fiesen Aliens in die Luft? Mit unseren Codes überspringt Ihr einfach schwierige Levels!

LEVEL	CODE
02	●×××■●■×
03	●×●●■▲×▲
04	●●▲●▲●■■
05	■▲■▲■▲▲●
06	■■●■▲×▲×
07	×▲●■×▲●▲
08	■●●▲▲■▲■
09	■●×▲■■×●
10	×▲■●▲×××
11	●■▲■●▲■▲
12	●×××▲××■
13	■▲▲●●×●●
14	■■▲●●▲●×
15	●▲×■●▲▲▲
16	●■▲×●●●■
17	×●▲×■■■●
18	●▲●●▲■■×
19	■×●■●××▲
20	●■▲■■■■■
21	●●●●▲×▲●
22	●×●▲×●▲×
23	■■▲●▲×●▲
24	●●■▲■▲▲■
25	●×▲×■▲×●
26	■●●●×●××
27	■■▲●××■▲

OLYMPIC HOCKEY NAGANO '98

Prügelcode: Wechselt in das Optionsmenü, geht auf den Menüpunkt "Fighting" und haltet die **L**-Taste gedrückt. Nun betätigt Ihr die Knöpfe

C→ C← C← C→ C↓ C↑ C↑ C↓ C← C→ C→ C← C→ C←

Es erscheint ein Geheimcode, den Ihr vor jeder Spielperiode eingeben solltet, denn er löst bei jedem Check einen Kampf aus!

Erweiterte Optionen: Haltet in den Optionen **C↓** gedrückt und Ihr gelangt in ein neues Menü. Hier nützt Ihr die untenstehenden Kombinationen.

Körpergröße
haltet **C←** und drückt **R**
Kopfgröße
haltet **C↓** und drückt **R**

WAR GAMES: DEFCON 1

Video: Wer alle FMV-Sequenzen betrachten möchte, aber zu faul zu spielen ist, nützt einfach unseren Cheat. Haltet vor dem Titelbild die **R2**-Taste gedrückt und betätigt den **Start**-Knopf.

Paßwörter: Mit unseren Levelcodes stehen Euch alle Missionen zur freien Anwahl bereit!

NORAD MISSIONS	
02	●×● ●×× ●×●
03	××● ××× ×●●
04	●■× ●●▲ ●×■
05	▲×● ●×× ■▲●
06	▲●● ▲●× ×●×
07	■×× ×●■ ●×■
08	●●× ■■▲ ■■●
09	■■● ▲●▲ ×▲▲
10	×▲● ■●● ●×■
11	●■▲ ×■▲ ▲▲■
12	▲■● ×▲● ●×■
13	■■▲ ■▲■ ▲×▲
14	××● ▲×▲ ■×■
15	●■● ×■× ▲●×

W.O.P.R. MISSIONS	
02	●×● ●×● ××●
03	■▲× ▲×● ■×▲
04	×▲● ××● ●●▲
05	●●■ ■●× ▲××
06	×●× ▲▲■ ●×▲
07	▲▲× ×■■ ××●
08	■×● ▲×× ■●▲
09	■●▲ ▲×● ××●
10	×●■ ▲●× ■×▲

OGRE BATTLE LIMITED EDITION

Bonuskampf: Die normalen Monster sind Euch zu langweilig, Ihr benötigt eine echte Herausforderung? Um gegen eine Monsterarmee anzutreten startet Ihr ein neues Spiel und gebt als Namen "**FIRESEAL**" ein.

Fast-Modus: Für einen schnelleren Spielablauf beginnt Ihr ein neues Spiel und gebt Euch als "**GOTOHELL**" aus.

Killersound: Sabbernden Monsterschlächtern ist das Flötengedudel ein Greuel. Um echte Killersounds zu genießen gebt Ihr zu Spielbeginn den Namen "**MUSIC/ON**" ein.

WIPEOUT 2097

Alle Strecken: Um über alle Bahnen zu düsen geht Ihr im Hauptmenü auf die Option "Class and Track". Nun haltet Ihr die Tasten **L + R + ↓** gedrückt und betätigt

X X Y Y Z Z

Phantom Class: Ihr wollt die geheime Liga freischalten? Geht im Hauptmenü auf die Option "Class and Track" und haltet **L + R + ↓** gedrückt. Nun betätigt Ihr

A A B B C C

Piranha-Team: Mit dem geheimen Flitzer seid Ihr unschlagbar. Im Hauptmenü wählt Ihr die Option "Team" und haltet **L + R + ↓** gedrückt. Betätigt nun

A X B Y C Z

Cheats: Für alle weiteren Cheats haltet Ihr während dem Spiel die Knöpfe **L + R + ↓** gedrückt und betätigt die untenstehenden Tasten.

Maschinengewehr
X X
Unbegrenzt Autopilot
X Y Z X Y Z X Y Z
Unbegrenzt Energie
B B
Unbegrenzt Zeit
C C
Unbegrenzt Munition
A A
Wire Frame-Modus
Z Z

SAGA FRONTIER

Combos: Um im Kampf Eure Angriffe zu einem Combo zu vereinen, nützt Ihr eine der vier Möglichkeiten.

1) Greift mit einer Charging-Attacke (z.B. "NoMoment"), dann mit einem normalen Hieb (z.B. "Doubleslash") an.
2) Kombiniert Zauber gegensätzlicher Elemente.
3) Führt die selbe Attacke oder Magie zwei Mal (oder öfter) nacheinander aus.
4) Nutzt fertige Combos, "Turbid Current" als Eröffnung und "Life Sprinkler" als Linker!

COURIER CRISIS

PS **Cheatcodes:** Tips-Expertin Birgit Sommerer aus Bayreuth sind die Levelcodes nicht genug – mit Ihren Cheats zaubert sie grüne Aliens und fette Affen auf den Bildschirm. Gebt ihre Codes als Paßwörter ein und düst unbesiegbar im "Freemode" durch die Levels.

Grüne Aliens
XFIFTYONEX
Pantera
KFKFKFOEKY
Freemode
HANOILBKYO

Fette Affen
SAVAGEAPES
Zaskar
FOFKFKHCYK

CARDINAL SYN

PS **Geheimschläger:** Neben den "Courier Crisis"-Cheats verrät Euch Birgit Sommerer aus Bayreuth obendrein, wie Ihr die geheimen Kämpfer in "Cardinal Syn" anwählt. Gebt die folgenden Tastenkombinationen im Titelbild ein, während der Schriftzug "Press Start" erscheint.



Bimorphia
→ → → ↓ ■
Juni
↑ ← ← ↑ ■
Kahn
↑ ↑ ↓ ↓ ■
Moloch
↑ → ↓ ← ■
Mougwan
↓ ↓ ↓ ↑ ■
Redemtor
↑ ↓ ← → ●
Stygian
← → ← → ▲
Vodu
← ← ← ↑ ●

STEEP SLOPE SLIDERS



Full Screen: Die lästigen Statusanzeigen stehen Euch im Weg? Drückt einfach

Z + ↑

und sie verschwinden. Bei erneutem Betätigen der Kombination erscheinen die Anzeigen wieder.

Klamotten: Auf der Piste herrscht der Modewahn – nur cool bekleideten Pistenrouwdies jubeln die Mädels zu. Um Euren Schützlingen fetzige Outfits zu verpassen, haltet Ihr in der Charakterauswahl die Tasten **X + Y + Z** gedrückt und klickt den Schneehasen wahlweise mit **A** oder **C** an.

Freier Pausenbildschirm: Ihr wollt im Pausenmodus die Anzeigen wegklicken? Kein Problem mit unserem Cheat: Betätigt kurz die Knöpfe

X + Y + Z

CART WORLD SERIES

PS **Cheatcodes:** Ihr wollt zusätzliche Strecken und Wagen freischalten oder jede Season gewinnen? Die untenstehenden Cheats gebt Ihr als Namen im "Create a Driver"-Menü ein.

Bonuswagen
PUSHBUTT
Bonusstrecken
EPILEPTI
Halbe Anziehungskraft
FLOAT
Drittel Anziehungskraft
FEATURE
Gegneranzahl (0-9 für "#")
MAXCARS#
Hohe Anziehungskraft
RADBRAD
Keine Kollision
BANZAI
Rad-Modus
WHEELS
Riesenräder
FAT TIRES
Season gewinnen
WTFIN
Unsterblichkeit (Sim-Modus)
IMMORTAL
Zwei Runden bei Season
GEK
Sunset-Strecken
SUNNYSKY
Nachtstrecken
NIGHTRID
Space-Strecken
SPACERID

LANGRISSER 5

SA **All Items:** Wer alle Gegenstände aus allen Läden freischalten möchte, geht im Einkaufsmenü auf "Buy" und drückt

R ↓ L Y X B A

Level Select: Ihr wollt eine bereits geschaffte Mission ein zweites Mal bestreiten? Drückt im "Load Game"-Menü folgende Tasten:

A ↑ R Z ↓ Z C

MISSION IMPOSSIBLE

N64 **Cheats:** Auch Ethan mogelt sich gelegentlich durch seine Agentenmissionen. Gebt die untenstehenden Cheatcodes im "Level Select"-Menü ein und Ethan bestätigt via Digisample.

7.65 Schalldämpferpistole
C↑ L C← C→ C↑
Uzi (30 Schüsse)
C→ C← C→ C↓ R
9 mm-Pistole
R L C↓ C↑ C↑
Miniraketenwerfer
R L C← C→ C←
Big Feet-Modus
C↓ R Z C→ C←
Kids-Modus
C↓ C↑ R L Z
Turbo-Modus
C↑ Z C↑ Z C↑

Piano-Überflieger: Ihr wollt den Pianospieler beim Russenempfang fliegen sehen? Holt Euch per Cheat den Miniraketenwerfer und plättet beim Cocktail-Empfang alle Wachen. Nun eilt Ihr zum Klavierspieler und vermöbelt ihn mit harten Faustschlägen: Er fällt vom Stuhl und schwebt benommen in der Luft (sitzend!).

NHL BREAKAWAY '98

PS **Geheimteams:** Wer die drei geheimen Teams New York Sports (94 Punkte), Salt Lake Frosties (94 Punkte) und Canton MI Ratpack (82 Punkte) freischalten möchte, wechselt in die Mannschaftsauswahl und betätigt

L1 L2 ■

Klamotten: Ihr wollt in das Outfit Eurer Feinde schlüpfen? Geht in der Teamauswahl auf Eure Lieblingsmannschaft und gebt die Codes ein.

Cleveland Barons
R1 R1 ●
Toronto St. Pats
L1 L1 ●
Oakland Seals
L2 L2 ●
Kansas City Scouts
R2 R2 ■
Montreal Maroons
L1 R1 ■
Portland Rosebuds
L2 R2 ■
New York Americans
R1 L2 ●

Für die Last-Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb auch nicht an der Verlosung teil.



BREATH OF FIRE 3

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 2: DIE GLADIATOREN

PS Nachdem wir Euch in der letzten MAN!AC bis zu dem scheußlichen Monster Amalgan in McNeil's Anwesen geführt haben, verraten wir Euch in diesem Monat den Weg nach Rhapala! *oe*

Verfolgungsjagd: Amalgan ist einfach zu besiegen, wenn Ihr nur auf Magieattacken verzichtet. Seine Hiebe kosten Euch viel Energie, er selbst kann jedoch nur wenig einstecken. Nützt die Sprungattacke! Nach dem Kampf klaut Ihr McNeil's Moneten und verteilt sie anschließend im Dorf. Leider geben die verängstigten Bauern dem Lehnsherrn sein Geld zurück. Eilt zu Loki auf dem Feld, der sich mit Euch in seiner Hütte treffen möchte. Statt seiner erscheint Bunyan, der Euch vor McNeil's Mafia warnt! Sprintet zurück zu Eurem Räuberquartier und nehmt Rei und Teepo vor der Ankunft (im Wald) alle Waffen und Klamotten ab. Vor der Hütte erwarten Euch die finsteren Raufpferde Balion und Sunder, die Euch sofort angreifen: Ihr könnt sie nicht besiegen, laßt Euch vermöbeln! Allein erwacht Ihr (Ryu) in Bunyans Haus – plaudert mit ihm und besorgt Euch anschließend im Dorf Heilkräuter, Ammoniak und einen reichen Vorrat an Molotov-Cocktails. Beim Magiermeister Mygas (Yggdrasil-Lichtung) könnt Ihr Euch jetzt den Frostzauber abholen. Nun seid Ihr gerüstet für den Marsch durch die Myrneg-Berge nach Wyndia, denn die Tarmen-Monster könnt Ihr nur mit dem Eiszauber besiegen. Sucht alle Schätze (z.B. Fledermausamulett). Auf dem Gipfel erwischen Euch Balio und Sunder, die Eure Drachenkräfte entdecken und Euch sofort zum König von Wyndia zerren. Dieser wirft alle drei in den Kerker (nebenan sitzt Frosch Jean aus "Breath of Fire 2"), Prinzessin Nina rettet jedoch die beiden Pferde und wird sofort gekidnappt. Brecht die Tür auf, schnappt Euch die Zaubertinte und speichert den Spielstand. Verfolgt die Entführer und stellt sie: Ihr könnt Balio und Sunder abermals nicht besiegen. Nina erweckt Euch nach der Niederlage wieder zum Leben und schließt sich dem Abenteuer an: Das Mädel ist eine exzellente Zauberin! Geht die Treppe nach unten in die Höhlen und laßt Nina im Kampf die Nußkrieger beobachten: Sie lernt den Doppelschlag! Sammelt mit Nina Kampferfahrung, bis Ihr den Simoon-Spruch gelernt habt. Nun kraxelt Ihr auf alle sieben Grabsteine, wählt die grün geschriebenen Antworten und notiert die roten Wörter. Eilt zum Grabstein auf der Plattform ganz links und drückt auf die Nummer sieben: Ihr poltert eine Etage nach unten. Plündert die Schatztruhe, klettert die Leiter hoch und krallt Euch das Glasdomino. Geht zum Grabstein rechts unten (ohne farbige Wörter) und untersucht ihn: Nun kommen die roten Worte der anderen Inschriften zum Einsatz und Ihr purzelt eine weitere Etage nach unten. Dort sucht Ihr den dunklen Fleck am Boden und Ihr findet Euch nach einem weiteren Freiflug in der Wyndia-Gruft wieder. Von hier gelangt Ihr nach Wyndia: Erforscht die Stadt und kauft ordentlich ein. Ihr solltet auf jeden Fall im Wirtshaus ein Nickerchen machen: Stirbt einer Eurer Schützlinge, wird seine maximale Lebensenergie nach der Wiederbelebung beschnitten – nur im Wirtshaus bekommt Ihr die komplette Lebensenergie zurück! Mit den Immunspritzen im Krankenhaus solltet Ihr kein Geld verschwenden. Spielt mit den Kindern rechts unten Verstecken: Ihr findet sie links unten beim Eingang, hinter dem Waffenladen (zwei Kinder) und hinter einem Baum im Freiluftkaffee. Die Kids verraten Euch einen Tip über Teepos Aufenthaltsort: Durchsucht vor Eurer Abreise die Schränke der Bäckerei im oberen Teil von Wyndia! Vor den Stadttoren stöbert Ihr in den Gräben zwischen den Burgmauern (Fragezeichenfelder): Ihr findet einen weiteren Zaubermeister sowie einen Schatz! Sprintet den Weg südlich von Wyndia entlang und Nina führt Euch in die Hütte am Wegrand. Drinnen hört Ihr einen Schrei: Balio und Sunder sind zurückgekehrt! Nachdem sie Euch ein weiteres mal den Hosenhoden versohlt haben, schleppen sie Euch in die Wüstenstadt Genmel. Hier treffen BoF-Kenner Bow und Sten ("BoF2") sowie Ox wieder! Links unten reicht Euch ein Fischmann (dreht die Kamera) einen Flyer, mit dem Ihr im Warenhaus von Genmel einen Preisnachlaß von 20 bis 30 Prozent erhaltet. Vor der Stadt schlagt Ihr Euer Zelt auf: Hier könnt Ihr mit der Zaubertinte erlernte Attacken von Rei und Teepo auf Eure aktuellen Kämpfer übertragen. Weiter geht's nordöstlich in die Boumore-Berge: Plündert die Kiste und sucht den Beutel am Wegrand. Auf dem Gipfel holt Ihr Euch den Schatz, bevor Ihr die zwei Jungs ansprecht. Die hinterlistigen Kerle bieten Euch ein Zimmer für die Nacht an und sperren Euch darin ein! Am nächsten Morgen klettert Ihr durch den zweiten Ausgang zum Lift und aktiviert ihn mit Ninas Zauberstab. Ihr flüchtet vor den Augen Sunders auf einen zweiten Berg, wo ein versteckter Beutel liegt. Auf der Bergspitze stellt Euch Sunder ein zweites mal, doch Ihr springt in die Tiefe und stibitzt den Verteidigungskristall. Verlaßt die Berge und sucht das Fragezeichenfeld, wo Ihr den Gegenschlagkristall entdeckt.

Der Turm: Nach einer kleinen Angelpause betretet Ihr den Turm nordöstlich. Kauft massig Heilkräuter und nehmt die unterste Tür links. Beim Kristall angekommen nutzt Ihr Nina's Zauberstab und rennt unter Zeitdruck um die Laserschranken herum in den Garten – richtig, das ist der lange Weg! Im Garten aktiviert Ihr die vier Kristalle, damit das Wasser im Pool ausläuft. Bleiben mehr als sechs Sekunden übrig, befindet sich der Eisring in der Schatztruhe. Für fünf bis sechs Sekunden erntet Ihr eine Wis-



Der Ammoniakgestank erweckt Tote: Das teure Süppchen lohnt sich besonders zum aufputschen von unerfahrenen Weggefährten.



Über dem Café trefft Ihr auf eine Zauberin, die Euch bereitwillig in ihrer Kunst unterrichtet.

sensfrucht und darunter ein Multivitamin. Versucht's ruhig ein paar Mal! Anschließend verlaßt Ihr den Turm und legt eine Schlafpause ein. Wieder im Kerker klettert Ihr bis zu der kleinen Bücherei mit dem Speicherplatz empor. Lest die Bücher und wandert weiter nach oben zur großen Halle, wo Euch eine Explosion erschreckt. Nehmt die erste Tür, trefft Ihr auf Momo, die sich nach einer langen Diskussion Eurem Abenteuer anschließt. Eine Tür weiter befindet sich eine Plattform von 16 Fliesen. Ihr müßt alle erleuchten, um die Tür zu öffnen – das Rätsel löst Ihr am einfachsten mit herumprobieren. Einen Raum weiter schnappt Ihr Euch die Schätze. Eilt die Treppe hoch, wo Euch die Wolkenmonster erwarten: Euer Blitzzauber heilt die Finsterlinge! Im Raum mit den Würfeln dreht Ihr den zweiten und vierten von links. Einen Raum weiter betätigt Ihr den blauen Schalter und holt Euch hinter der Tür rechts 800 Zenny. Bei der nächsten Schaltergruppe drückt Ihr den roten und nehmt die Treppe links. Schnappt Euch die Mondträne und geht im Schalterraum die Treppe nach oben. Im nächsten Raum erwartet Euch eine fliegende Plattform mit einem Kristall als Weichenschalter. Düst mit folgenden Einstellungen (Reihenfolge!) zu den Schätzen: Zwei Hiebe, sechs Hiebe und elf Hiebe. Über die Treppe geht's weiter bis zu einer Tür, hinter der sich eine neue Angel befindet. Rennt weiter und Ihr gelangt zu einem Laserstrahl, den Ihr durch Schüsse (Nina) auf Kristalle bewegt. Arbeitet Euch durch die Barrieren nach oben zum Raum mit den Regalen. Untersucht sie und Ihr findet den Schalter für die Fluchtrakete. Nach dem peinlichen Crash schnappt Ihr Euch an der Absturzstelle den nächsten Drachenkristall. Legt Euch eine Runde auf's Ohr und wandert nordwestlich zum Café. Ihr trefft einen Bekannten von Momo, der Euch zur Gemüsezucht südwestlich schickt. Über dem Café wartet übrigens die Zauberin D'lonzo auf Euch – Sie gibt Ihre Künste jedoch nur preis, wenn Ihr mindestens 16 verschiedene Waffen mit Euch führt.

Rundgang: Bevor Ihr zur Gemüsezucht wandert, besichtigt Ihr alle erreichbaren Sehenswürdigkeiten. Im Gebäude nördlich des Cafés solltet Ihr die Schränke durchstöbern, in den Wäldern findet Ihr ein mächtiges Schwert und einen Geldsack. Proteine entdeckt Ihr hinter den Büschen, die Ihr mit Ryu's Schwert zerhexelt. Weit im Westen findet Ihr einen Angelplatz, probiert Eure neue Rute aus und zieht die großen Brocken aus dem Wasser! Beim Yggdrasil-Baum gibt's vorerst nichts zu entdecken, die Optik und Musik sind jedoch brillant.

Heldenhaftes Gemüse: Auf der Gemüsefarm sucht Ihr den Weg zur zentralen Plattform. Nehmt die Rolltreppen und wechselt bei Bedarf via Schalter die Fahrtrichtung: Der blaue Knopf steht für alle grauen Treppen, der rote für alle braunen. Sprecht mit dem Wissenschaftler im Zentrum, der Euch zur Lavahöhle westlich der Farm schickt. Dort angekommen eilt Ihr nach Süden und geht im Kreis zum blauen Schalter, den Ihr zweimal betätigt. Von den Eve-Monstern

Heizt Emitai ordentlich ein: Statt Zaubersprüchen nützt Ihr im zweiten Arenaduell Ryu's Drachenverwandlung.

lernt Nina den praktischen Heilzauber. Zurück beim Eingang pirscht Ihr Euch nach Norden und schnappt Euch den Schatz. Geht wieder nach unten und durch zwei Türen zum Obermotz Mutant: Vermöbelt ihn, er ist ein einfacher Gegner. Nach dem Sieg brutzelt Ihr ihn in der Lava und plündert die Kiste rechts unten. Via Schalter und beweglichem Steinquader gelangt Ihr zur Kiste auf der Plattform. Kehrt zum Wissenschaftler Palet auf der Gemüseplantage zurück und berichtet von Eurem Abenteuer. Zum Dank dürft Ihr im Wirtshaus gratis übernachten und Euch in einer Kiste nach Wyndia schmuggeln. Doch Palet entpuppt sich als Verbündeter von Balio und Sunder – Ihr landet zusammen mit der lebenden Zwiebel Peco in der Gladiatorenarena von Wyndia. Nur als Champion dürft Ihr das Gebäude lebend verlassen, eine Geisel behalten die Wüstlinge als Sicherheit: Wählt Peco, er benötigt noch viel Training zum erfolgreichen Kämpfer. In Eurem Zimmer solltet Ihr das Geldstück im Spind mitnehmen, Ihr braucht es beim Manillo-Fischen. Jeder der drei Kämpfe hat seine eigenen Regeln, studiert aufmerksam dje Tips der Wachen. Speichert vor jedem Duell den Spielstand und Ihr könnt die Feinde austesten. Das erste Duell findet in der Feuerhalle statt, vermöbelt nur den Dieb! In der Schlachthalle stellt sich Euch der Magier Cawer und Dodai in den Weg: Vermöbelt Dodai, bis er sich in einen Menschen verwandelt, anschließend nehmt Ihr Euch den Magier vor. Stirbt einer Eurer Helden, rückt der nächste nach. Im zweiten Duell steht Ihr Emitai und seinen zwei Golems gegenüber, leider sind in diesem Match Zaubersprüche verboten. Verwandelt Ryu in einen Drachen und speit Feuer. Die Kollegen konzentrieren sich dabei jeweils auf einen Golem, zum Schluß ist der wehrlose Emitai an der Reihe. Nach dem Sieg eilt Ihr in Emitai's Raum und erfahrt wichtige Hintergrundinformationen. Das Championmatch findet in der Halle der Könige statt: Garr ist anfangs keine große Bedrohung, doch nach ein paar Runden siegt er mit mehreren Glückstreffern! Als Belohnung wünscht er sich jedoch Eure Freiheit und lädt Euch in den Engelsturm östlich von Wyndia ein. Dort sollt Ihr



Irrfahrt auf mehreren Ebenen: Um die Richtung der Rolltreppen zu ändern, betätigt Ihr die entlegenen Schalter.

mehr über die Brut erfahren, die letzten Überlebenden der Drachenrasse. Nach ausgiebigem Shopping verlaßt Ihr die Arena: Perfektionisten trainieren nun den kleinen Peco, der sich in höheren Levels zum besten Schläger des Abenteuers mausert! Wer sich die Mühe macht, kehrt auch zum Turm zurück: Die Orcs lehren Peco einen Zauberspruch. Eilt nach Maekyss, auf der Brücke tapst Ihr in einen Hinterhalt von Balio und Sunder. Nachdem Ihr drei ihrer Schergen aus dem Weg geräumt habt, eilt Euch Garr zur Hilfe. Mit ihm vermöbelt Ihr Balio und Sunder, die sich vorsichtshalber zu einem Superhengst vereinen. Falls einer Eurer Helden im Kampf fällt, hat es keinen Sinn, ihn wiederzubeleben. Nach dem Sieg nehmt Ihr den Weg links zum Haus des Froschmanns. Im Garten findet Ihr den nächsten Drachenkristall. Nun solltet Ihr die letzten Rätsel dieser Region lösen: Besorgt Euch 16 Waffen für



Balio und Sunder vereinen sich zum Superhengst: Nur in dieser Form könnt Ihr sie besiegen.

Wer den kleine Peco oder einen anderen Neuling im Abenteurergewerbe trainieren möchte, nützt die zufälligen Ausrufezeichenfelder in der Oberwelt: Hier sind die Gegner leicht zu besiegen und können Eurem Nachwuchs nichts anhaben – nur ein Überlebender kassiert nach dem Kampf Erfahrungspunkte!







Nach dem Festtagsschmaus mit dem König reisen unsere Helden ab und lassen Nina allein im Schloß zurück: In dem putzigen Nebenepisode jagt Ihr Eure Ratte Mausi durch's Schloß und purzelt schließlich von den Zinnen in die Freiheit.

die Zauberin und sucht in den Wäldern nördlich des Raketenabsturzes nach Steinen im Boden: Peco kann sie zur Seite schieben und Ihr findet unter anderem den Falkenring.

Mausi die Ratte: Wählt Nina als Gruppenführer und eilt in den oberen Teil von Wyndia. Es geht das Gerücht um, Nina sei gekidnappt! Die Wachen freuen sich über Eure Wiederkehr und lassen Euch bereitwillig ins Schloß. Nach dem königlichen Dinner verabschieden sich unsere Helden von Nina und reisen nach Osten. Als Nina erforscht Ihr das Schloß und untersucht alle Regale. Sprecht mit dem Zimmermädchen bei der zerbrochenen Platte und schnappt Euch das zweite Geldstück aus dem Schrank von Sheila's Gemächern. Spurtet nun in den Weinkeller und sucht hinter den Mauervorsprüngen (in der Nähe der Alkoholleiche) die Ratte Mausi, die in der englischen Version übrigens "Honey" (Liebling) heißt. Sprecht mit Ihr und sie flüchtet. Kehrt zu Ninas Schlafgemach zurück und nehmt den Ausgang auf die Terrasse. Dort findet Ihr Mausi, doch beim Versuch sie zu fangen stürzt Ihr in die Tiefe.

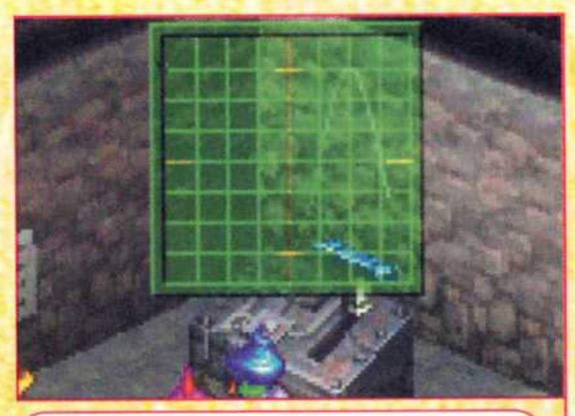
Hafenschläger: Nina erreicht das Lager der übrigen Helden und legt sich gemeinsam mit ihnen auf's Ohr. Wandert zum Grenzposten nordöstlich des Cafés und Garr führt Euch über eine wacklige Brücke in die Rhapala-Region. Geht nach Norden und schnappt Euch die Schätze in der Hütte (u.a. ein Drachenkristall!), legt bei Bedarf eine Angelpause ein und trefft Meister Giotto am Strand. Nur wer ausreichend Angelpunkte gesammelt, darf seinen weisen Worten lauschen. Nun erforscht Ihr die Stadt von Rhapala, im Waffenladen ersteht Ihr mächtige Klingen. Tragt Ihr nicht genug Geld bei Euch, dürft Ihr Ryu's alte Ausrüstung nicht verkaufen – Ihr werdet sie in wenigen Minuten brauchen. Eilt ins Wirtshaus und sprecht im Keller mit dem Gildenmeister Sinkar, der Euch zu seiner Tochter Shardis schickt. Ihr findet sie rechts oben am Hafen: Nach einem Plausch mit ihr und Pierarbeiter Beyd flüchtet sie zum Hafeneingang. Von dort schickt sie Euch wieder zurück zu ihrem Vater. Der erzählt Euch von dem schrecklichen Vulkan, der eine Abreise verhindert. Nach einer Mütze Schlaf sprecht Ihr mit Beyd: Verfolgt ihn und unterhaltet Euch ein zweites Mal. Er bittet Euch um Eure Hilfe gegen einen wüsten Hafenschläger und übergibt Euch 1000 Zenny für eine stämmige Rüstung. Geizkragen drehen ihm nun Ryu's alte Klamotten an: Sprecht erneut mit ihm und Ihr trefft Euch für eine Trainingsstunde um Mitternacht auf dem Dorfplatz: Beyd erklärt Euch, wie er im Kampf am meisten dazulernt. Rüstet ihn gut aus und legt Eure eigenen Waffen und Panzer ab! Zwanzig Runden dauert eine Trainingseinheit, bei der Ihr Beyd abwechselnd vermöbelt und heilt. Nach ein paar Kämpfen wird er ein starker Krieger: Rüstet ihn bestmöglich aus (auch mit Ryu's Klamotten), speichert den Spielstand und stellt Euch dem Kampf mit Zig. Greift auf keinen Fall in den Kampf ein (Verteidigen) oder Beyd verliert! Nur wenn Zig lechzend zu Shardis blinzelt, heilt Ihr heimlich Beyd mit einem Zauberspruch! Nach dem Kampf sucht Ihr Beyd am Hafen auf und er schenkt Euch die Gildenplakette: Mit Ihr dürft Ihr in den Leuchtturm.

Beyd kassiert Prügel vom Dorfpunk Zig: Um Shadis für sich zu gewinnen, bittet er um Eure Hilfe beim Kampftraining.

Der Leuchtturm: Stockt Euren Bestand an Vitaminen und Ammoniak auf und nehmt den nordwestlichen Ausgang des Hafens zum Leuchtturm. Steigt alle Treppen hoch zur Kiste mit dem Geldstück, unterwegs lernt Ihr die Spezialattacke der Bombermonster. Habt Ihr die Münze eingesackt, eilt Ihr eine Etage tiefer und anschließend nach rechts. Der Weg führt Euch an zwei versteckten Schätzen vorbei zum Eingang des Leuchtturms. Dort angekommen sprintet Ihr rechts die Treppe nach unten und betätigt die beiden blauen Schalter. In einer versteckten Kiste findet Ihr den Traumring. Nehmt den Ausgang links unten und öffnet im Hof die drei Kisten mit den Feuerkristallen. Spurtet weiter zum Kontrollraum und werft den ersten in die Klappe mit dem Pfeil. Nun betätigt Ihr den Schalter und eine Schwingungsanzeige erscheint auf dem Bildschirm: Richtig, Euch bleiben nur drei Versuche (Feuerkristalle), die Apparatur korrekt in Gang zu setzen! Wer versagt, muß im Waffenladen neue Steine nachkaufen. Wartet bis die vier Randmarkierungen der Anzeige aufleuchten – genau in diesem Augenblick solltet Ihr den Feuerknopf drücken. Hat's geklappt, beginnt der Generator mit der Stromerzeugung: Die Lichter an den Leitungen signalisieren Euch den Stromfluß. Kehrt zum Eingang zurück und betätigt die Schalter, falls der Strom nicht in die obere Etage fließt. Beim Eingang trefft Ihr auf ein kopfloses Wesen: Steigt ein paar Stufen die Treppe nach oben und ein riesiger Augenkopf poltert auf den stummen Rumpf! Dieser Obermotz ist ein äußerst gefährliches Biest – wie Ihr ihn besiegt und welche Gefahren der Leuchtturm sonst noch birgt, erfahrt Ihr nächsten Monat. *oe*



Stärkt besonders die Abwehrkräfte: Wenn Beyd sich verteidigt, müßt Ihr ihm möglichst effektiv treffen.



Im Kontrollraum müßt Ihr den Feuerknopf genau in dem Augenblick betätigen, in dem die vier Randmarkierungen blitzen!



Das geht garantiert ins Auge: Brutzelt das mächtige Leuchtturmmonster mit Ryu's Flammenatem.



GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC Comms Link sowie dem Game Buster von Dataflash erstellt.

PS WARGAMES

EFFEKT	CODE
Immer DefCon5	800A92DC 2F30
Unendlich Munition	800EF5C4 0064
	800EF674 0064
	800EF724 0064
	800EF7D4 0064
	800EF884 0064
	800EF514 0064
	800EF934 0064
	800EF9E4 0064
Alle Level (NORAD)	800AA370 0101
	800AA372 0101
	800AA374 0101
	800AA376 0101
	800AA378 0101
	800AA37A 0101
	800AA37C 0101
Alle Level (WOPR)	800AA3A0 0101
	800AA3A2 0101
	800AA3A4 0101
	800AA3A6 0101
	800AA3A8 0101
	800AA3AA 0101
	800AA3AC 0101
Unendlich Energie	800EF4A5 1500
	800EF55C 1500
	800EF6BC 1500
	800EF60C 1500
	800EF76C 1500
	800EF81C 1500
	800EF8CC 1500

PS VIPER

EFFEKT	CODE
Energie	801C2D7C 2710
	8018DF48 2710
Schilde	801E8F0C 000F
Smart Bombs	801E8F00 000F
Leben	801E8F04 000F
Unendlich Zeit	800A2E90 12A0
	800A52C8 12A0
Unendlich Punkte	800A4F74 FFFF
	800A59A0 FFFF

PS DEAD OR ALIVE

EFFEKT	CODE
Energie P1	80095DF0 00A0
Energie P2	80095E48 00A0
Raidou frei	30092900 0001
Ayane frei	30092901 0001
Alle Kostüme:	
Zack	30092BBC 0005
Tina	30092BBD 000E
Jann-Lee	30092BBE 0005
Hayabusa	30092BBF 0005
Kasumi	30092BC0 0005
Gen-Fu	30092BC1 0005
Bayman	30092BC2 0005
Lei-Fang	30092BC3 0005
Raidou	30092BC4 0005
Ayane	30092BC5 000E
Bass	30092BC6 000E

N64 DIDDY KONG RACING

EFFEKT	CODE
Version 1:	
Muß an sein	DE000400 0032
50 Ballons	8020807D 0032
Alle Cheats	810DFE2E FFFF
Version 2:	
Muß an sein	DE000400 0032
50 Ballons	8020886D 0032
Alle Cheats	810E03AE FFFF

N64 FORSAKEN 64

EFFEKT	CODE
Unendl. Leben	8004020C 0063
Unendlich	D014E710 0001
Schild	8014E710 0010
Unendlich	D014E712 0001
Panzer	8014E712 0011
Transpulse	8814E765 0001
Trojax	8814E767 0001
Beam Laser	8814E768 0001
Mug	8814E76D 0063
Solaris	8814E76E 0063
Scatter	8814E770 0063
Titan	8814E771 0063
Gravgon	8814E772 0063
MFRL	8814E773 0063
Purge Mine	8814E774 0063
Pine Mine	8814E776 0063
Quantum Mine	8814E777 0063
Spare	8814E779 0063

Die zwei Versionen im Game Buster-Kasten von "Diddy Kong Racing" haben folgende Bedeutung: Von Rares knuddligem Rennspiel gibt es zwei verschiedene PAL-Fassungen, die sich inhaltlich nicht unterscheiden, aber jeweils eigene Game-Buster-Codes erfordern. Probiert also einfach die ersten Codes aus; falls diese nicht funktionieren, nehmt Ihr die zweiten.

PROFI TIP

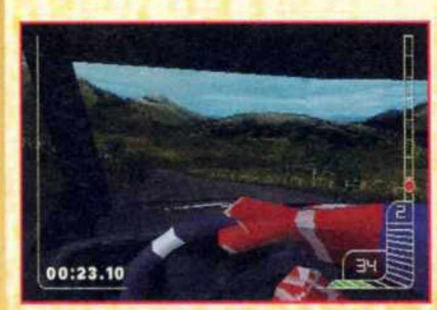
COLIN MCRAE RALLY

PS Für einsam über die Pisten brausende Rally-Piloten hält Codemasters einige Überraschungen bereit: Extra-Autos und -Strecken könnt Ihr Euch bei "Colin McRae Rally" zwar nicht per Cheat freischalten, diese müßt Ihr Euch regulär erspielen. Dafür haben die Programmierer aber wie schon bei "Micro Machines V3" und "TOCA Touring Car Championship" eine Reihe witziger Gags und Effekte eingebaut. MAN!AC zeigt Euch, wie Ihr Eure Trips durch regnerische Tropenwälder und über vereiste Feldwege abwechslungsreicher gestalten könnt. *us*

CODE	BEMERKUNG
BACKSEAT	Wenn Ihr Euch etwas ausruhen wollt, ist das der richtige Code: Co-Pilot Nicky Grist übernimmt das Lenkrad.
BLANCMANGE	Neues Design für Euer Auto: Die Karosserie wird zum wabbelnden grünen Wackelpudding.
BUTTONBASH	Ihr beschleunigt nach "Track & Field"-Art: Drückt abwechselnd auf X und O.
DIRECTORCUT	Ihr könnt die Rennwiederholung beeinflussen.
FORKLIFT	Ihr lenkt mit den Hinterrädern: Achtung, sehr gewöhnungsbedürftig!
HELIUMNICK	Nicky Grist spricht mit hoher Stimme.
KITCAR	Ihr bekommt einen Energie-Balken: Ist er voll, macht der Wagen per "SELECT" einen mächtigen Satz.
MOREOOMPH	Euer Auto beschleunigt deutlich flotter.
PEASOUPER	Über allen Strecken liegt dichter Nebel.
TROLLEY	Euer Wagen fährt mit Allrad-Lenkung.



Die Cheats aktiviert Ihr während der Namenseingabe. Habt Ihr den Code korrekt eingegeben, ertönt eine akustische Bestätigung. Ihr könnt auch mehrere Cheats zugleich aktivieren oder sie durch erneute Eingabe wieder abschalten.









Eine Auswahl der "Colin McRae Rally"-Gags (von links): Nicky Grist übernimmt die Kontrolle (BACKSEAT), Ihr fahrt durch dichte Nebelschwaden (PEASOUPER), daneben braust Ihr als Wackelpudding durch die Gegend (BLANCMANGE) oder vollführt Luftsprünge (KITCAR).



ALUNDRA

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 3

PS Mit unserem dritten Teil der "Alundra"-Komplettlösung beenden wir das Abenteuer um Dämon Melzas und die Traumwandler: Henry LaPierres Tips waren dabei sehr hilfreich. *oe*

Die Festung Nirude: In der letzten MAN!AC begleiteten wir Euch durch die Nirude-Festung bis zum Raum mit den vier Gnomen, die via Schalter einige Monster zur Hilfe holen. Verlaßt den Raum und geht wieder hinein: Die Gnome flüchten über eine Treppe. Folgt ihnen und hüpft im nächsten Raum auf den Schalter. Mit der auftauchenden Tonne springt Ihr über die Felsen unten. In der folgenden Kammer schiebt Ihr die Statuen auf die Schalter – das Rätsel ist einfach. Eine Halle weiter holt Ihr Euch den Schlüssel aus der Kiste, die andere enthält Heilkräuter. Kehrt zum Raum mit den vier Gnomen zurück und öffnet die verschlossene Tür. Nutzt den Speicherplatz und schiebt die rechte Statue nach links. Klettert ganz nach oben und springt zum Schalter auf dem Absatz. Klettert nach rechts oben, vermöbelt den Steinkopf und weiter geht's in den nächsten Raum: Schiebt die mittlere Figur in das Loch und springt hinterher! In der Halle darunter schiebt Ihr die Statue beiseite und eilt ein Gewölbe weiter. Hier lest Ihr das Schild und schiebt die linke Statue nach links und die rechts nach rechts. Die vier Schalter öffnen den Zugang zu zwei Treppen: Nehmt eine nach unten in den Maschinenraum und hüpft auf die beiden Schalter in folgender Reihenfolge: Links, rechts, links, links, rechts und rechts. Nachdem Ihr den Generator angeworfen habt, kehrt Ihr zum Raum mit dem Riesenloch und den Säulen zurück. Dort nehmt Ihr die Treppe links. Mit der fliegenden Plattform kommt Ihr zum Tor oben und eilt an den Morgensternen vorbei zur Treppe links. Im nächsten Raum schiebt Ihr die Statue unten nach links und nehmt den Ausgang dahinter. Dort erwartet Euch ein Gnom, der Euch den Weg mit einem Gitter versperrt. Kehrt zum Raum mit der fliegenden Plattform und den Morgensternen zurück. Dort hüpft Ihr nach rechts, krallt Euch die Heilkräuter und geht durch die Tür rechts oben. Im Raum dahinter verprügelt Ihr die Gnome und sackt den Schlüssel in der herabfallenden Kiste ein. Kehrt in den Raum davor zurück und zerstört den schießenden Steinkopf mit dem Bogen. Hüpft nach oben und nehmt die fliegenden Plattformen im nächsten Raum zur Tür links oben. Öffnet das Gitter und geht nach unten: Ein Gnom sperrt Euch via Schalter ein! Mit dem Krafthandschuh schiebt Ihr die vier Schalter nach unten und hüpft über den herunterfallenden Fels über das Gitter. Kehrt zum Speicherplatz zurück und verlaßt die Festung. Geht die äußere Treppe nach oben und hüpft über die linke Steinhand zur Kiste mit dem Erdbuch – ein gewaltiger Zauber! Steigt die Treppe weiter nach oben und nehmt das Tor unter dem Steinkopf der Festung. Drinnen zerlegt Ihr die fünf Steinköpfe und geht durch die Tür rechts. Im Raum dahinter schiebt Ihr die Statuen beiseite und hüpft dem Gnom hinterher. Vermöbelt die sieben Steinköpfe (es ist immer nur einer verwundbar!), schnappt Euch den Schlüssel und nehmt den Aufzug nach oben. Hier geht Ihr durch die Tür links und dann wieder nach draußen. Nehmt die Treppe zur Schulter der Nirude-Festung und öffnet dort das Tor. Im Inneren der Festung springt Ihr flink auf den Absatz links und weiter zum Schalter, um die Decke zurückzufahren. Eine Halle später schiebt Ihr die Statuen nach links und drückt den Schalter darunter. Über die Treppe geht Ihr weiter in den nächsten Raum. Klettert in die Mitte des Raums und beseitigt die vier Gnome, anschließend untersucht Ihr die Statue oben. Krallt Euch die Schätze und nehmt die Treppe unten rechts. Dort stellt sich Euch ein riesiges Steingott zum Kampf: Statt ihn zu verletzten, müßt Ihr flink nach unten flüchten! Nachdem Ihr einige Schätze erhalten habt, macht Ihr Euch auf zum Teich über der Inoa-Mine.

Der Unterwasserkerker: Springt in den Teich und schwimmt die Fälle nach unten in den ersten Strudel. Dieser führt Euch zu einem noch gewaltigeren, der Euch in den Unterwasserkerker befördert. Eilt den Gang rechts entlang, hüpft ins tiefe Wasser und schwimmt zum Teleporter. Dieser befördert Euch zum Riff, wo Ihr nach unten hüpft, die beiden Kisten öffnet und den Schalter betätigt. Über den Teleporter oben gelangt Ihr zurück. Eilt zum Gang unten rechts, der vorher von Felsen blockiert war und nehmt dort den Teleporter. Im Aquarium schiebt Ihr den Felsen nach unten und kehrt via Teleport in den vorherigen Raum zurück. Eilt nun zur Treppe rechts oben und nehmt den dritten Teleporter. Hüpft von Fels zu Fels nach unten zum nächsten Teleporter. Beim Wasserfall bahnt Ihr Euch einen weg nach unten zum Teleporter. In diesem Aquarium nutzt Ihr die Blasen, um zum Schalter rechts oben zu gelangen. Nehmt den Teleporter daneben. Schwimmt an den Morgensternen vorbei nach oben und geht durch das Tor. Nach einem Plausch mit Steina krallt Ihr Euch das Schwert in der Truhe und verlaßt die einstürzenden Gewölbe.

Elenes Alptraum: Zurück in Inoa eilt Ihr in Lutas Haus (links neben der Wahrsagerin) und sprecht mit ihm. Draußen erwartet Euch Maia, folgt Ihr zum Friedhof. Geht in die Kirche und redet mit Ronan. Eilt zu Jess, redet mit ihm und legt Euch ins Bett. Am nächsten Morgen ist Jess tot – nehmt an seiner Beerdigung teil. Mit Septimus' Schlüssel

LEGENDE	
T	Teleporter
1	Inoa
2	Tarn-Anwesen
3	Inoa-Mine
4	Kirche & Friedhof
5	Cliffs of Madness
6	Wüste
7	Strandkerker
8	Echsenhöhle
9	Magyscar
10	Spielhölle
11	Mavericks Laden
12	Navas Haus
13	Wassermühle
14	Torlaberge
15	Nirude-Festung
16	Murgg-Wälder
17	Murgg-Festung
18	Teich-Schrein

öffnet Ihr die blaue Kiste, in der Ihr einen Brief von Jess und die zerbrochene Rüstung findet. Gegen ein saftiges Entgelt könnt Ihr sie in Lurvys Laden (ganz rechts unten) reparieren lassen! Am nächsten Morgen trefft Ihr Gustav. Geht zu seinem Haus und sprecht mit allen Anwesenden: Ihr beamt Euch zusammen mit Meia in Elenes Alptraum.
Dort angekommen nehmt Ihr den Teleporter zum Raum mit den riesigen Stufen. Hüpft auf den Schalter und weiter zur Kiste. Springt auf die lange Plattform und Maia sprintet zu einem Teleporter. Nehmt den Teleporter oben und hüpft im nächsten Raum auf den Schalter. Springt über die Mauer und nehmt den nächsten Teleporter. Maia erscheint wieder und eilt weiter. Hüpft zu dem Teleporter, den sie zuerst nahm – dann trefft Ihr im nächsten Raum wieder auf sie. Springt auf den Schalter und folgt Maia zu einem weiteren Teleporter. Im nächsten Raum hüpft Ihr zum Schalter und kehrt via Teleporter zum ersten Raum zurück – dort erreicht Ihr einen neuen Teleporter. Unter dem Wasserpool sucht Ihr die geheimen Schatztruhen und eilt zum Absatz mit dem Schalter. Drückt drauf und hüpft über den Steinschlag zum nächsten Teleporter. Im Raum danach hüpft Ihr über Maias Kopf zum Schalter und betätigt ihn. Mit der Tonne gelangt Ihr zum Schlüssel in der Kiste links. Damit öffnet Ihr das Tor zum nächsten Teleporter. Ihr gelangt zu einem Raum mit fünf Kristallen: Die vier äußeren mit den Symbolen blockieren je einen Teleporter, der mittlere wechselt sein Symbol. Jeder Teleporter führt Euch in einen Unterlevel, die Reihenfolge bestimmt Ihr selbst: Zerschlagt den mittleren Kristall, während ein beliebiges Symbol erscheint, und der erste Teleporter ist frei. Die Rätsel sind nicht besonders schwierig, wir fassen die vier Kerker zusammen:
Im **Wasserkerker** hüpft Ihr von Plattform zu Plattform und drückt die zehn erscheinenden Schalter. Holt den Schlüssel, hüpft mit Maia über die Schalter und Ihr findet Elene. Vermöbelt die Schleimhaufen (schlagt auf das Auge!) und kehrt zum Hauptraum zurück.
Im **Feuerkerker** drückt Ihr die Schalter in folgender Reihenfolge: Unten, oben, Pause und oben. Schnappt Euch den Schlüssel und stellt die Tonnen im Vulkanraum auf die vier größten Feuerlöcher. Ihr findet Elene und vermöbelt die Schleimhaufen.
Der **Eiskerker** ist ziemlich rutschig: Holt Euch den Energiekristall und den Schlüssel. Im großen Labyrinth schiebt Ihr die Eissäulen auf der Mauer nach unten, so daß Ihr alle Schalter erreichen könnt. Ein paar Hiebe auf's Auge und der nächste Teleporter ist frei.
Im **Sandkerker** hüpft Ihr mit Maia über Alundras Kopf zu den beiden Schaltern. Holt Euch den Schlüssel und kehrt zum Raum zurück, wo Ihr Maia gesteuert habt. Dort nehmt Ihr den Teleporter oben und besiegt die Sandwürmer. Nach dem letzten Kampf verlaßt Ihr den Alptraum automatisch.

Kampf mit den Murggs: Kisha und Septimus wecken Euch mitten in der Nacht. Geht zu Kisha und Giles Haus und sprecht mit allen Anwesenden. Vermöbelt die vier Murggs draußen und holt Kisha und Septimus. Am nächsten Morgen geht Ihr wieder in Kishas Haus und sprecht mit Maia, die Euch eine neue Bombe überreicht. Damit sprengt Ihr den Eingang zu den Murgg-Wäldern nordwestlich von Inoa. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr erst an die westliche Grenze der Oberwelt gehen und dann nach oben hüpfen. Schaut bei den Ruinen vorbei: In einer Höhle findet Ihr einen Energiekristall und weitere Schätze! Habt Ihr das Eingangstor zum Wald gesprengt, haltet Euch rechts und schubst den Felsen nach unten auf dem anderen: Ein weiterer Eingang zu den Wäldern ist frei. In den Wäldern findet Ihr massig kleine Nebenhöhlen, die alle zu einem Raum führen: Hier befinden sich sechs Schalter und drei Steinquader, die als Brücke zu einem Teleporter fungieren. Erforscht alle Gänge und zerlegt das Steinmonster: Die Rätsel sind simpel, unterwegs findet Ihr einen neuen Bogen. Die Schalter müßt Ihr in folgender Reihenfolge drücken, um alle Brücken freizuschalten: Rechts unten, rechts oben, Mitte unten, Mitte oben, links unten und links oben.

Die Murgg-Kolonie: Über den Teleporter gelangt Ihr zum oberen Teil der Murgg-Wälder. Schnappt Euch den goldenen Falken und hüpft nach oben zur Murgg-Kolonie, wo Euch die Murggs sofort gefangen nehmen. Im Knast sprecht Ihr mit Eurem Zellennachbarn und sprengt die bröcklige Mauer oben. Folgt den Gängen zur Treppe rechts und beseitigt die drei Murggs im nächsten Raum: Das Tor oben öffnet sich. Im folgenden Raum weicht Ihr den Morgensternen aus, plündert die Kiste und eilt weiter durch die offene Tür nach draußen. Am Fuße des Riesenbaumes geht Ihr nach rechts in den Kerker. Klettert zur oberen Etage und plündert die Kiste in der Mitte: Die Tore schließen sich und einige Murggs stellen sich zum Kampf. Nach dem Sieg über die fünf Murggs nehmt Ihr die Treppe. Im nächsten Raum vermöbelt Ihr die Murggs und eilt eine Halle weiter zum Schalter links. Dieser öffnet Euch die Tore. Geht nach rechts unten zur Treppe und durch das Tor auf der erhöhten Plattform. Hüpft in den Flur neben der Schalterplatte und eilt nach oben zum Schalter. Der zweite Knopf aktiviert die fliegenden Plattformen: Hüpft auf die Schalterplatte und über den Aufzug zum Absatz rechts. Marschiert zum Raum über der Halle mit den riesigen Morgensternen, wo Euch drei Murggs erwarten. Verprügelt sie und geht weiter nach oben. Plättet die Monsterkiste und sie wird durch eine Schatzkiste ersetzt. Nehmt die Treppen oben links, eilt durch die Räume und Korridore nach rechts unten und Ihr gelangt in einen Raum mit fünf Murggs. Räumt sie aus dem Weg und eilt zum Ausgang ganz rechts unten. Auf der Terrasse geht Ihr nach links und hüpft über das Loch in der Brüstung auf den unteren Balkon. Geht weiter nach links und hüpft in den Kamin des Hauses neben dem Riesenbaum. Nehmt die Treppe links und Ihr gelangt in den Murgg-Knast. Wandert nach rechts oben und vermöbelt die Murggs. Nun laßt Ihr Euren Zellengenossen frei und folgt ihm zum großen Eingang. Nehmt den mittleren Eingang zum Baum (im Eingang links unten befindet sich ein Speicherplatz) und untersucht das obere Tor in der Eingangshalle. Holt den Zellengenossen und beseitigt die Murggs in der Halle – das Tor wird geöffnet. Im nächsten Raum fahrt Ihr mit dem Aufzug nach oben und geht in den Raum unten rechts (nach der Schußvorrichtung). Räumt den Weg links frei und benutzt im nächsten Raum den Ausgang nach unten auf die Terrasse. Plündert die Kiste rechts oben und hüpft auf den Schalter unten. Geht nun nach ganz links in die Höhle. Dort eilt Ihr nach ganz rechts auf der vorderen Etage und hüpft nach unten. Krallt Euch den Energiekristall und nehmt das Tor unten. Hüpft nach unten und nehmt die Leiter in den Raum, in dem Ihr zuerst runtergesprungen seid. Dank der fliegenden Plattformen kommt Ihr durch den Raum mit den Morgensternen nach oben.
Geht nach links und verräumt die acht Murggs; anschließend plündert Ihr die Kisten. Sprengt den Fels links oben und hüpft in das Loch darunter. Plündert die vier Kisten (zwei weitere sind Monster) und geht nach unten. Nachdem Ihr drei weitere Murggs vermöbelt habt, hüpft Ihr über die fliegenden Plattformen zum Schalter links unten. Geht nach draußen und krallt Euch den Schatz links: Wieder im Baum nehmt Ihr das Tor rechts. Über die Treppe gelangt Ihr in einen Raum mit zwei Murggs – verprügelt sie und weiter geht's durch die Tür oben. Links hüpft Ihr am Ende des Absatzes nach unten und landet auf einem Holzabsatz im Raum darunter. Drückt den Schalter, holt Euch den Schlüssel und geht nach unten zu dem Raum mit den drei

Mit einigen Waffen führt Alundra Superattacken aus, wenn Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet. Mit dem Fiend-Schwert von Steina und allen durchschlagskräftigeren hohlt Ihr zu mächtigen Hieben aus, der Willow-Bogen stellt Superschüsse über den ganzen Bildschirm bereit. Auch die Stahlkugel ist ab der zweiten Ausbaustufe eine mächtige Vernichtungswaffe.



Murggs. Diesen verlaßt Ihr nach links und nehmt den Ausgang unten.
Auf dem Balkon findet Ihr links oben ein Tor, das Ihr mit dem Schlüssel öffnet. Drinnen beseitigt Ihr die fünf Murggs und krallt Euch die Kiste: Der Aufzugschlüssel ist Euer! Kehrt durch den Haupteingang zur Eingangshalle zurück und nehmt den Aufzug in die Etage darüber. Eilt zum Raum links unten und öffnet mit dem Aufzugschlüssel das Tor oben. Leider klappt's nicht ganz: Nehmt den Ausgang unten auf den Balkon. Klettert über die Leiter nach unten und besucht Euren Zellengenossen im Gewölbe rechts neben dem Baum. Bestätigt Eure korrekte Vorgehensweise und eilt wieder in den Raum mit der Aufzugtür: Diesmal geht sie auf! Über den Aufzug gelangt Ihr in einen Raum mit fünf Murggs: Vermöbelt sie und nehmt den Ausgang auf den Balkon. Über die Leiter gelangt Ihr zum Riesenaffen Zazan: Weicht seinen Steinwürfen aus und schlagt ihn, wenn er stillsteht! Plündert seine Schätze und kehrt nach Inoa zurück.

Die Torlaberge: In der Heimat angekommen beginnt der Boden heftig zu beben! Sprecht mit den Dorfbewohnern über die Torlaberge, anschließend mit Ladenhüterin Naomi und vor ihrer Tür mit Yuri, der Euch den Eisstab zur Eroberung der Berge empfiehlt: Kein Problem, den haben wir uns schon letzten Monat geschnappt! Macht Euch auf den Weg zum Steinplatz westlich der Torlaberge und östlich von Magyscar: Mehrere Steinplatten liegen auf einer Sandfläche vor dem erhöhten Eingang. Ihr dürft nicht den Boden berühren; springt von Steinplatte zu Steinplatte nach unten und anschließend wieder hoch: Emporspritzendes Wasser trägt Euch zum Eingang. In der Höhle findet Ihr kleine Lavapfützen, geht nach oben und entzündet die linke Ölwanne. Das Tor oben öffnet sich: Friert die glühenden Säulen dahinter ein und sprengt sie mit der Stahlkugel! Im nächsten Raum hüpft Ihr auf den Schalter und nehmt die nächstgelegene Tür. Dahinter findet Ihr den Lavasee mit fünf Feuerbällen: Friert sie der Reihe nach ein und nützt sie als Sprungbretter zum Ausgang links. Ein kleiner Tip: Die Eisblöcke schmelzen nur, wenn Ihr nicht draufsteht! Hinter der Tür teilt sich der Weg: Geht erst nach links und speichert den Spielstand, anschließend rechts die Treppe hoch. Eine Halle weiter findet Ihr die ersten Flammenwerfer, die Ihr durch mehrmaliges draufhüpfen ausschalten könnt. Springt in die untere Etage und nehmt dort die Tür: Ihr findet Euch im zweiten Raum wieder, aber an anderer Stelle. Flitzt durch die Lava zur Kiste, holt Euch den Energiekristall und sprintet wieder nach oben. Eilt nun nach links oben und nehmt die Tür auf dem oberen Absatz. Hüpft eine Halle weiter zur Tür oben und im Raum dahinter über die Flammenwerfer und Felsen nach oben. Vermöbelt die Phönixvögel und die Tür öffnet sich. Ein Gewölbe weiter stehen zwei glühende Säulen: Friert sie ein und schiebt die linke Säule nach rechts, oben und wieder rechts. Die rechte Säule schiebt Ihr nun nach oben und hüpft dann über beiden drüber. In der oberen Hälfte des Raums findet Ihr das altbekannte Feuerballrätsel, nur diesmal müßt Ihr nicht nach links, sondern nach oben: Nur nicht den Mut verlieren! Eine Halle weiter entzündet Ihr die neun Ölwannen: Eine Steinplatte sinkt herab. Nun löscht Ihr mit dem Eisstab acht Ölwannen, die über der Steinplatte laßt Ihr brennen! Nun stellt Ihr Euch auf die Platte und löscht das letzte Licht: Ihr werdet nach oben befördert, klettert zum Tor links. Im nächsten Raum beseitigt Ihr alle Phönixvögel und hüpft in das Loch unter der Steinplatte. Auf dem Wasserfall eine Etage tiefer eilt Ihr nach Süden und hüpft den Wasserfall runter. Betätigt den Schalter rechts oben und schippert über die fliegende Plattform zum nächsten Raum. Hier holt Ihr Euch den Schlüssel und die Charme-Schuhe (Ihr könnt durch Lava waten) aus den beiden Kisten und hüpft anschließend zum Speicherplatz. Nehmt die obere Tür (nicht die am Ende der Stufen!) und Ihr gelangt in eine Halle mit Flammenwerfern, die Ihr durch die Tür oben verlaßt. Im Raum mit dem Lavasee vermöbelt Ihr alle Phönixvögel, nehmt Euch den Steinbrocken und nutzt ihn als Treppe zum Absatz links. Mit dem Fels dort gelangt Ihr auf den Absatz. Mit dem kleinen Fels geht's wiederum eine Etage höher. Einen Raum weiter untersucht Ihr die Statue und entzündet die Ölwannen in folgender Reihenfolge: Zuerst die Lampe in der Nähe der Statue, dann die Lampe oben rechts, die Lampe unten rechts, die Lampe unter dem Achteck, die Lampe unten links, anschließend die Lampe oben links und schließlich die Lampe oben in der Mitte. Marschiert zum Achteck in der Mitte und verlaßt den Raum durch die Tür links oben. Dahinter findet Ihr eine Brücke sowie ein Loch, in das Ihr rein springt. Via Springbohnen schnappt Ihr Euch über dem Lavasee die Kiste und kehrt über den Teleporter wieder in den oberen Raum mit der Brücke zurück. Brennt die Büsche nieder, friert die Säulen ein und schiebt eine der beiden über die Brücke. Eine Halle weiter geht Ihr durch das Tor rechts oben und inspiziert die Statue dahinter. Nehmt die Treppe links zur nächsten Tür. In dieser Halle friert Ihr die Säule in der Mitte ein und schiebt sie nach rechts, unten und wieder nach rechts. Entzündet die Ölwanne und transportiert die Säule nach oben. Steckt die nächste Wanne in Brand und schiebt die Säule nach links. Anschließend kommt die Ölwanne links oben dran und zuletzt die Lampe links unten. Kehrt zum letzten Raum zurück und nehmt die Treppe links. Im diesem Raum friert Ihr die beiden Statuen ein und schiebt die rechte nach links und anschließend nach unten. Entzündet die beiden Ölwannen und schiebt die unbenutzte Säule nach rechts und dann nach oben. Steckt die nächste Wanne in Brand, schiebt die Säule nach links und funzelt die vorletzten Wanne an. Mit der anderen Säule erreicht Ihr die letzte Lampe. Das Tor oben öffnet sich. Eilt in die Halle dahinter und schaltet die Flammenwerfer aus. Holt Euch das Feuerbuch aus der Kiste und düst per Teleporter zum Drachen Wilda. Greift ihn mit dem Eisstab an und bleibt immer in Bewegung.

Nestus Alptraum: Ihr erwacht am nächsten Morgen mit den sechs Juwelen in der Tasche, mit denen Ihr Melzas Festung betreten könnt. Geht mit Maia zu Wendells Haus, sprecht mit allen Anwesenden und Ihr werdet in Nestus Alptraum gebeamt. Geht im Raum mit den drei transparenten Statuen nach oben durch die Tür und beseitigt in der nächsten Halle den Murgg. Die Schalter links betätigt Ihr in folgender Reihenfolge: Unten links, oben links, oben rechts und unten rechts. Mit dem Teleporter gelangt Ihr in den nächsten Raum, in dem Ihr die Schalter in folgender Reihenfolge betätigt: Unten rechts, oben rechts, oben links und unten links. Geht durch das Tor oben und drückt die Schalter im Gewölbe dahinter in der Reihenfolge oben links, oben rechts, unten rechts und unten links. Geht zurück zum Teleporter und beamt Euch wieder in die grauen Gewölbe. Eilt durch die Räume nach oben bis zur Holzbrücke und nehmt die Tür auf der anderen Seite. Schnappt Euch das Faß, hüpft auf den Schalter und dann zum Tor links. Im nächsten Raum geht Ihr durch die Tür ganz links. Via Teleporter kehrt Ihr zurück in die blauen Gewölbe. Nehmt die Tür links und im Raum danach wieder die linke. Drückt eine Halle weiter den Schalter und geht durch den Ausgang oben. Klettert die Treppen hoch und Ihr befindet Euch im nächsten Raum. Hier führen die beiden Höhlen durch einen Spiegel zusammen, auf beiden Seiten befindet sich ein Schalter sowie eine Tonne. Schnappt Euch die Tonne, geht durch den Spiegel und plaziert Eure Tonne so auf dem Schalter, daß Ihr Spiegelbild auf dem anderen

Schalter landet. Der Spiegel zerspringt und der Weg zur Glasbrücke ist frei. Auf der grauen Seite nehmt Ihr nun die Tür unten und drückt den Schalter dahinter: Die drei Statuen am Levelanfang materialisieren sich. Nehmt die Tür unter der Treppe links und aktiviert die fliegenden Plattformen dahinter. Ihr gelangt über die Holzbrücke zu einem Teleporter. Dieser führt Euch zu zwei Schaltern, die Ihr in folgender Reihenfolge drückt: Rechts, links, links, rechts, links, rechts, rechts, links und rechts. Geht nun durch die Halle nach links und betätigt den Schalter dort. Benutzt den Teleporter (nicht den, durch den Ihr gekommen seid!) und betätigt im folgenden Raum den Schalter unten. Kehrt in den Raum mit den beiden Schaltern zurück und betätigt sie in folgender Reihenfolge: Links, rechts, rechts, links, rechts, links, links, rechts und links. Die Tür unten führt Euch zu vier Öllampen, die Ihr der Reihe nach anzündet: Oben links, unten links, oben rechts und unten rechts. Sie erlöschen in der gleichen Reihenfolge. Nehmt den Teleporter links. Im nächsten Raum entzündet Ihr die Öllampen in der Reihenfolge oben rechts, unten rechts, oben links und unten links. Krallt Euch den Schlüssel und eilt nach oben zur verschlossenen Tür. Über die Holzbrücke dahinter gelangt Ihr in eine Halle mit fliegenden Plattformen: Geht durch den Ausgang rechts oben. Eilt die Treppe hoch zur Glasbrücke und drückt die Schalter: Zuerst den zweiten (von links), dann den vierten, nun den ersten und schließlich den dritten. Danach betätigt Ihr sie in der entgegengesetzten Reihenfolge: Nummer drei, Nummer eins, Nummer vier und Nummer zwei. Der Spiegel zerspringt und Ihr nehmt die Tür oben. Drückt im nächsten Raum den Schalter rechts, damit sich die Tür links öffnet. Geht hindurch und eilt immer nach unten, bis Ihr zu einem Raum mit vier Schaltern und einem Teleporter in der Mitte gelangt. Beamt Euch in die blaue Höhle, geht einen Raum nach oben und drückt den Schalter rechts. Nehmt den Teleporter oben und drückt den Schalter unterhalb von Euch. Via Teleporter geht's zurück in die blauen Gewölbe zum Teleporter mit den vier Schaltern. Nehmt den Ausgang rechts zum Raum mit dem Speicherplatz. Hüpft nach oben über die Holzbrücke und vermöbelt eine Halle weiter den Murgg. Geht nach oben, über die Brücke, die Treppe hoch und einen Raum weiter zur Glasbrücke. Entzündet die Ölwannen in folgender Reihenfolge: Nummer eins (von links), Nummer drei, Nummer fünf, Nummer zwei und Nummer vier. Mit dem Feuerball entzündet Ihr die Ölwannen auf der anderen Seite des Spiegels und zwar in der entgegengesetzten Reihenfolge: Fünf, drei, eins, vier und zwei. Via Schalter und nach ein paar Kämpfen gelangt Ihr zu zwei Kisten und einem Teleporter: Nehmt Euch die Schätze und ab geht's zum Zwillingsmonster: Habt Ihr einen der beiden besiegt, ist der andere auch dran. In der Zelle unterhaltet Ihr Euch mit dem Jungen und zerstört die Statue oben. Rennt nun zurück nach Inoa.

Die Unterwasserhöhle: Inoa steht in Flammen – ab sofort dürft Ihr von der Wahrsagerin keine Hilfe mehr erwarten! Eilt zu Wendells Haus, sprecht mit Bergus und beseitigt die Murggs. Geht zu Beamonts Haus und redet mit allen Anwesenden (auch im Haus!). Am nächsten Tag eilt Ihr in den Laden: Die Rüstung ist endlich Euer! Sprecht mit Maia, eilt zum Friedhof und unterhaltet Euch mit allen Anwesenden. In der Kirche stellt Ihr Euch Ronan: Zerschlagt seine Steine und vermöbelt ihn. Sprecht mit den Dorfbewohnern vor der Tür und das heilige Schwert gehört Euch! Eilt zu Navas Haus, er hat das letzte Juwel. Durch seinen Keller gelangt Ihr in die Unterwasserhöhle. Eure Aufgabe ist hier, die zwölf Kristallkugeln hinter den drei Türen zu finden und zu erleuchten. Sucht die Treppe mit den Kugeln, anschließend durchforstet Ihr die Höhle. Die Rätsel sind einfach: Wenn Ihr alle zwölf aktiviert habt, geht Ihr die Treppe hoch durch die Tür. Auf Navas Insel krallt Ihr Euch die Kiste, speichert den Spielstand und geht nach links zum Windbuch. Im Haus plaziert Ihr den Zolist-Stein auf dem Sockel und Ihr bekommt das letzte Juwel. Anschließend stellt sich Zorgia zum Kampf! Ihr könnt ihn nur verletzten, wenn er landet. Nach dem Kampf gibt's noch ein paar Tips von Nava, der leider dahinscheidet. Sucht die sieben Altare im nordwestlichen Teil der Weltkarte beim Riesenbaum (geht von der Inoamine aus nach links oben) und plaziert die Juwelen: Der Boden beginnt zu beben und der Teich-Schrein erhebt sich aus der Erde.

Der Teich-Schrein: Betretet den Schrein durch das unscheinbare Loch rechts oben. Die Puzzles hier sind wie in der Unterwasserhöhle schnell gelöst: Nutzt im zweiten Raum Euren Bogen, um den Schalter zu betätigen. Räumt alle Monster aus dem Weg, um Türen zu öffnen und Schlüssel zu bergen. Sucht alle Räume nach geheimen Durchgängen ab. Schließlich gelangt Ihr in Melzas Palastgarten, der von geheimen Durchgängen (dunkle Stellen in der Hecke) nur so wimmelt. Hier und im Palast findet Ihr Teleporter, die Euch in den Brunnen von Inoa beamen: Dort könnt Ihr neue Kräuter und Heiltrunks erstehen.

Die letzte Schlacht: Nachdem Ihr das Schloß betreten habt, eilt Ihr direkt in den Thronsaal von Melzas. Mit einem Hieb befördert er Euch wieder vor die Tür und sichert das Tor mit sechs Energiesäulen. Ihr müßt nun die sechs Schalter im Schloß finden, um das Tor wieder zu öffnen. Die meisten Rätsel in diesem Palast habt Ihr schon an anderer Stelle gelöst – die Prozeduren sind bekannt und eine detaillierte Lösung nicht notwendig. Nur ein paar Puzzles sind etwas knifflig: Im Dachgiebel findet Ihr zwei Tore, die Ihr nur von der anderen Seite aus passieren könnt. Stellt beide Tore per Schalter waagerecht, Ihr kommt zu einem späteren Zeitpunkt von der richtigen Seite aus vorbei.
Die zweite große Hürde ist nicht besonders verwirrend, jedoch schwer zu meistern: In zwei großen Hallen findet Ihr schwebende Schalter – nur einer ist für Euch erreichbar und dient als Startpunkt. Eure Aufgabe ist von Schalter zu Schalter zu springen ohne den Boden zu berühren! Nach den ersten zwei Versuchen habt Ihr die richtige Reihenfolge bereits kapiert: Nur das Timing der Sprünge ist sehr schwer, denn die Schalter sinken nach Betätigung zu Boden. In der zweiten Halle dürft Ihr Euch auf einer Säule in der Mitte ausruhen – nützt diese Gelegenheit!
Unsere Liste zeigt Euch, welche Gegenstände Ihr im Palast finden könnt.

SCHÄTZE IM PALAST MELZAS	
6	Schlüssel
4	Heilkräuter
2	Krafttrunks
2	Magietrunks
1	Energiekristall
3	Wundertrunks

Habt Ihr die sechs Schalter gefunden, beamt Ihr Euch noch einmal nach Inoa und füllt Eure Kräuter und Trunkbestände auf. Im Thronsaal stellt sich nämlich zunächst Melzas Hausdrache Dread zum Kampf: Greift ihn mit dem Eisstab an und achtet immer auf seinen Schatten! Falls Ihr einen Zauber benutzt, sollte es auf jeden Fall der Steinschlag sein, der die größte Reichweite und Durchschlagskraft besitzt und Dread auch in der Luft erwischt.
Anschließend duelliert Ihr Euch mit Melzas: Er stellt Scheinbilder von sich auf – bleibt immer in Bewegung und versucht den richtigen Melzas zu treffen, bevor er seine Attacke startet! Nach einer Unzahl von Hieben gibt auch er sich geschlagen und Ihr steht seinem Gehirn gegenüber: Melzas Hände versuchen Euch zu fassen, weicht ihnen flink aus! Hier ist der Feuerzauber auf Stufe zwei am besten geeignet (bei vier Sprüchen ist Melzas Geschichte!), bearbeitet das Gehirn zusätzlich mit dem Eisstab. Nach dem Kampf verbrennt Ihr Melzas Überreste und das Abenteuer ist geschafft!

Einige Hüpfsequenzen in den letzten Dungons sind auch für Videospielprofis eine beinharte Herausforderung: Auch Ihr werdet an ausgesuchten Stellen ein bis zwei Stunden verbringen! Wir empfehlen Euch deshalb eine Abenteuersession mit ein paar Kumpels: Wenn Ihr Euch abwechselt, ist's nur halb so schwer.



TEKKEN 3

SIDESTEPMOVES, TIPS & TRICKS

PS Namco-Fans warten sicher schon sehnsüchtig auf unseren "Tekken 3"-Playersguide: In nächtelangen Klopp-Sessions, bei denen wir die ein oder andere Blessur davontrugen, haben wir die wichtigstens Moves herausgespielt und für Euch zusammengestellt. *oe*

Alternativkostüme: Jeder "Tekken 3"-Schläger hüllt sich in bis zu drei Outfits, eines müßt Ihr jedoch erst erspielen. Dies geschieht meist automatisch, wenn Ihr die Helden oft genug anwählt. Bis auf die Trainingsarena ist dabei der Spielmodus egal. Gun Jack schlüpft z.B. nach dem zehnten Mal in seinen Panzeranzug, Jin erwartet dagegen 50 Versuche, bis er sich in seiner Schuluniform blamiert. Eddy's Gegenstück Tiger läßt sich erst blicken, nachdem Ihr das Turnier mit 17 verschiedenen Helden durchgespielt habt.
Die beiden gewöhnlichen Outfits klickt Ihr bei der Kämpferauswahl mit ✖ und ▲ an. Für das dritte Kostüm betätigt Ihr die **Start**-Taste.

Geheime Kämpfer: Um die versteckten Schläger freizuschalten, spielt Ihr das Turnier mit allen Helden durch.

Cheat-Führer: An versteckter Stelle informiert Euch Namcos Keilerei über den Status (erspielten Helden & Modi) Eures Spielstands. Steckt die Memory Card mit Eurem "Tekken 3"-Spielstand in die Konsole und schaltet sie mit geöffnetem CD-Deckel ein. Nun wechselt Ihr ins Memory-Card-Menü, wählt die Kopier-Option und geht auf das "Tekken"-Icon. Im Textfenster unten erscheint nun eine von fünf Statusmeldungen.

5 Charakters left!!
Dieser Term zeigt an, wieviel geheime Kämpfer Ihr noch nicht erspielt habt. In unserem Beispiel sind es fünf, Gon (Ball-Modus) und Doctor Bosonovitch (Force-Modus) ausgenommen.



Der Name des "Tekken 3"-Spielstandes informiert Euch über die bereits erspielten Geheimnisse.

Tekken Ball Unlocked!!
Ihr habt bis auf Gon und Doctor B alle geheimen Kämpfer erspielt und dürft den Tekken Ball-Modus anwählen.

Play Tekken Force!!
Nachdem Ihr am Strand Gon erspielt habt (Ihr müßt ihn besiegen), erscheint dieser Tip. Wenn Ihr den Tekken Force-Modus viermal durchspielt, tretet Ihr als Doctor Bosonovitch an.

Use XXX!!
Ihr habt alle Kämpfer erspielt, nur noch die geheimen Alternativklamotten fehlen Euch. XXX steht dabei für einen Prügelknaben, den Ihr noch nicht oft genug angewählt habt.

New Battle Await!!
Diese Meldung erscheint, wenn Ihr alle obengenannten Cheats und Geheimnisse freigespielt habt.

Jack's Geheimabspann: Um Jack's vollen Abspann zu bestaunen, erspielt Ihr zuerst sein altes Kostüm. Mit ihm meistert Ihr das Turnier und die erweiterte FMV-Sequenz erwartet Euch.

Mokujin's Knarzen: Ihr wollt den sperrigen Holzklotz knarzen und knacken hören? Der lebende Pflock gibt bei Treffern dumpfes Klopfen von sich, also ob Ihr einen Baum vermöbelt: Haltet ⬇ gedrückt, sobald der VS-Bildschirm mit Mokujin's Portrait erscheint. Wenn der Kampf beginnt, laßt Ihr die Taste wieder los.



Habt Ihr alle Abspänne erspielt, dürft Ihr auch die FMV-Sequenzen der Vorgänger betrachten.

Super Charge: Im Gegensatz zu den Vorgängern könnt Ihr in "Tekken 3" Eure Kräfte konzentrieren. Haltet gleichzeitig alle vier Feuerknöpfe gedrückt und eine leuchtende Aura umgibt Euren Schützling. Nun entscheidet der nächste Treffer: Euer erster Schlag oder der des Gegners kostet genau so viel Energie wie ein Counter-Treffer (nach diesem Hieb sind Eure Kräfte verflogen). Der Nachteil: Im Gegensatz zu Eurem Gegner könnt Ihr nicht blocken, Ihr solltet also offensiv kämpfen! Wehrt der Feind den Superschlag, wird ihm die übliche "Guard Damage" abgezogen – egal, ob diese Option eingeschaltet ist.

Tastenbelegung: Da Ihr auf die Zeigefingertasten schwierige Kombinationen legen könnt, kann die richtige Tastenbelegung (siehe rechts) über Sieg und Niederlage entscheiden. Statt den Würfen solltet Ihr die **R**-Tasten mit den gegenüberliegenden Feuerknopfkombinationen (z.B. ▲+✖) belegen, da sie wesentlich umständlicher zu betätigen und für spektakuläre Manöver unerläßlich sind: Mit Lei kommt Ihr so locker in die Schlangengrundstellung. Für die **L**-Tasten empfehlen wir die Ausfallschritte: Der Sidestep per einfachem Knopfdruck vereinfacht das Timing vieler komplexer Manöver – so könnt Ihr Lei's Tierkampftechniken locker durchklicken und problemlos mit Eddy's Wheel Kicks durch die Luft wirbeln.


Kleider machen Leute: Jeder "Tekken 3"-Charakter besitzt drei verschiedene Kostüme.



Die Siegespose wählt Ihr mit den vier Feuerknöpfen während des Replays an: Nicht alle Kämpfer haben vier Animationen!






Ein Sidestep-Konter funktioniert meist nur bei direkten Angriffen des Gegners (hier Jumpkick): King rutscht hinter den Rücken seines Gegners und setzt zu einem überraschenden Cannonball Buster an. Dieses Manöver hat schon viele Kämpfe entschieden!

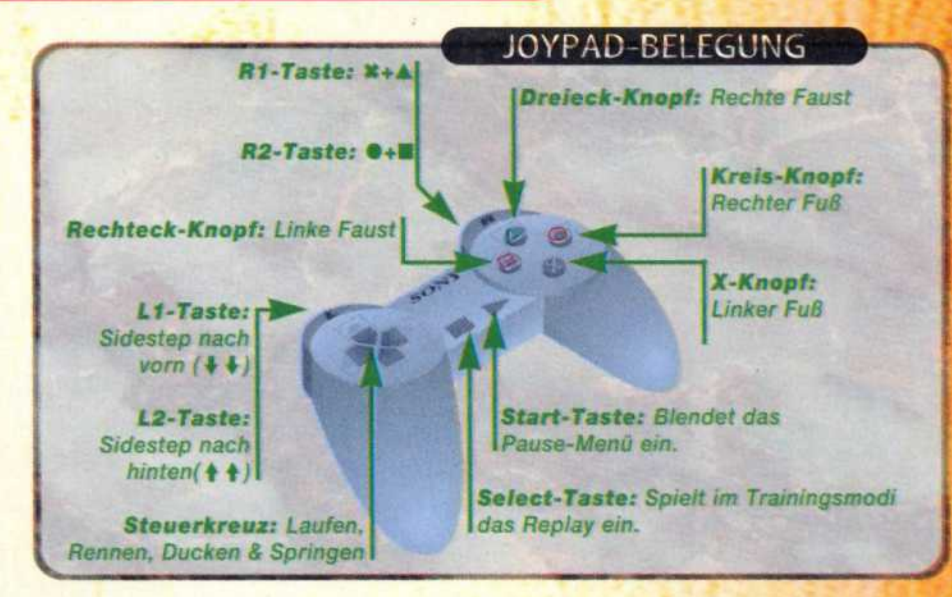
Sidestepmoves: Während im Vorgänger nur wenige Kämpfer den Ausfallschritt beherrschten, sind in "Tekken 3" alle Streiter mit dieser Defensivtechnik vertraut. Besonders agile Krieger kombinieren den seitlichen Hopser mit speziellen Schlägen und Würfen, für die Ihr genaues Timing benötigt. Sidestepmoves eignen sich als Konterattacke nur bei direkten Angriffen des Gegners: Roundhousekicks oder Drehschläge treffen Euch auch in der seitlichen Position. Sprintet der Feind wutentbrannt auf Euch zu, kann er nur zu Bodenrutscher, Sprungkick und Rempler ansetzen: Hier ist der Ausfallschrittattacke immer die richtige Entscheidung. Unten haben wir Euch alle Sidestepmoves aufgelistet, nicht genannte Helden sind mit der Technik nur beim Wurf vertraut: Mit dem Ausfallmove pirscht Ihr Euch in 45°-Schritten um den Gegner, Ihr könnt also acht verschiedene Positionen zum Feind einnehmen. Manche Helden setzen aus jeder Position zu einem anderen Wurf an, andere verfügen nur über zwei bis drei Schleuderattacken. Die Durchschlagskraft ist bei einigen Manövern berauschend, probiert im Trainingsmodus alle Würfe Eures Schützlings aus! Im Kampf mit den Kumpels kommt der ästhetische Aspekt hinzu: Ohne Euch komplizierte Tastenkombinationen zu merken, variiert Ihr mit simplen Sidesteps Eure Judogriffe – die Manövervielfalt sieht nicht nur spektakulär aus, sondern beeindruckt auch den Feind, der sofort wesentlich mehr Respekt zeigt.

Tekken Force-Modus: Gegen die Übermacht an Gegnern und das knappe Zeitlimit bleibt Ihr schon mal auf der Strecke. Viermal müßt Ihr den Modus durchspielen, um Doctor B gegenüberzutreten. Wir empfehlen Euch einen flinken Helden wie Eddy oder Hwoarang. Auf Specials und Drehschläge solltet Ihr im Kampf verzichten, denn Euer Held wendet sich immer dem nächstgelegenen Feind zu: Da sich die Gegner abwechselnd an Euch heranpirschen, wendet sich Euer Schützling schonmal



Der Computer ist machtlos:
Der Jumping Jack Wheel Kick ist eines der wichtigsten Manöver von Tiger.

JOYPAD-BELEGUNG



während Ihr eine Manöverkombination drückt – die Steuerung dreht sich mit und aus dem geplanten Superkick wird eine zufällige Aktion. Dieser Umstand kann Euch wertvolle Energie kosten. Außerdem vertrauen Heihachi's Straßenkämpfer auf direkte Hiebe, die langatmigen Spinkicks zuvorkommen.

Tekken Ball-Modus: Das Ballspiel am Strand besitzt seine eigene Logik. Vertraut auf Schläge in Richtung Boden (z.B. Eddy's Handstandkick ➔+●), die den Ball in die Füße des Gegners schmettern. Damit wuchtige Specials im richtigen Augenblick sitzen, benötigt Ihr viel Training: Verlaßt Euch anfangs auf gerade Hiebe.

NINA WILLIAMS

Kombiniert Sidestep & die Moves (↑+Move)

Move	Eingabe
Snakeshot	+LP
Spiral Explosion	+LP+RP
Liftshot	+RP
Heel Slicer	+RK

KING

Der Wrestler beherrscht Sidestep-Hiebe & Combos

Move	Eingabe
Boomerang	↑+LK+RK
Knockout	↑+RP

Alle weiteren Moves setzen ↑↑+RP+RK voraus

Move	Eingabe
Cannonball	RP, RP, LP+RP
Powerbomb	LP, RP, LK+RK
Giant Swing	RP, LP, LK, RK
Muskle Buster	LK, RP, LP, LK+RK, LK+RK+LP+RP
Victory Bomb	LP, RP, LK+RK, LP+RP
Manhatten Drop	LK+RK, LP+RP, LP+RP+RK

EDDY

Jeder Move setzt einen Sidestep (↑ oder ↓) voraus

Move	Eingabe
Jumping Jack	LP+RP
Jack Dos Sole	RK, LK
Twister Kick	RK, ←
Twister Combo	RK+LK
Jack Mirage	LP+RP LK
Jack Crusher	RP
Back Plant	RK LK, ←
Piston Kicks	↑+LK, LK
Jumping Jacks Wheel Kicks-Combo	LK+RK, LK+RK, ↘+LK+RK, ↗+LK+RK
Island Mirage	LP+RP, LK
Hot Plate	LK, ←
Twister	LK
Chop Down	↑+LK, ↓+LK
Kick Out	↑+LK, LK+RK

LEI WULONG

Mit den Sidesteps wechselt Ihr die Grundstellung!

Move	Eingabe
Schlangenstil	↑+LP+RK

JIN KAZAMA

Jin Kazama beherrscht nur einen Sidestep-Move

Move	Eingabe
Tooth Fairy	↑+RP

FOREST LAW

Forest Law beherrscht auch nur einen Sidestep-Move

Move	Eingabe
Double Dragon	↑+LK+RK

YOSHIMITSU

Die Moves setzen Sidestep & Griff (↑↑+LK+RK) voraus

Move	Eingabe
Energy Field	→
Lifesucker	LP+RK, RP+LK
Energy Drain	LP+RK, → RP+LK →

BRIAN FURY

Der Zombie-Cop ist ein sehr direkter Kämpfer

Move	Eingabe
Headhunter	↑+LP
Cheap Trick	↑+LP, RP
Shell Shock	↑+RP

ANNA WILLIAMS

Annas Moves benötigen korrektes Timing

Move	Eingabe
Bloody Chaos	↑, LP+RP
Chaos Tail	↑, RP

Bei den Sidestepmoves ist es egal, in welche Richtung Ihr ausweicht: Satt der Kombination mit ↑ dürft Ihr auch ↓ drücken. Habt Ihr den Ausfallschritt nicht auf die Zeigefingertasten gelegt, solltet Ihr die Buttons nur kurz antippen - das Timing ist besonder wichtig!



NEXT TIME

BIG MOUTH

Trotz wilder Übernahmeaktionen und Firmeneinkäufe scheint der Expansionshunger der Spiele-Majors nicht gestillt: Jüngste Gerüchte vermuten, daß Eidos Psygnosis kaufen möchte; im Gegenzug soll die jetzige Psygnosis-Mutter Sony mit 20% an Eidos beteiligt werden. Ein notorischer Übernahmekandidat war auch Microprose: Jetzt ist es bestätigt, daß sich Hasbro den anglo-amerikanischen Traditionshersteller einverleibt hat ### Noch weiß keiner, welche Internet-Hard- und Software im Dreamcast steckt, doch amerikanische Fans wollen bereits von einem Mega-Projekt wissen: Angeblich baut Origin gerade sein "Ultima Online" so weit um, daß auch Dreamcast-Rollenspieler in die (bislang Win95-exklusive) Fantasy-Welt eintauchen können.

Rick Nürnberg (PR Manager GT Interactive, Deutschland)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Final Fantasy 7 (Square, 1997)
"Für mich eine klare Sache: 'FF 7' hat die mit Abstand schönste Geschichte, die besten Anime-Filme, spektakuläre Kampfszenen und atemberaubende Magie. In diese Fantasy-Welt möchte ich kurz vor Schluß unbedingt noch mal eintauchen und mich als Held fühlen."

2. Soul Blade (Namco, 1997)
"Bei diesem Beat'em-Up stimmt einfach alles: Von der Gestaltung der Arenen über die Spezialschläge bis hin zu Waffen und Siegerposen. Wenn ich als Rock den Gegner meterweit vom Hochplateau fege, zaubert das trotz der Umstände ein letztes Lächeln auf mein Gesicht!"

3. Abe's Exoddus (GT Interactive, 1998)
"Irgendwann muß der Job bei GT doch Vorteile haben – zum Beispiel, stets die neueste Beta vom zweiten Abe-Abenteuer spielen zu können. Vielleicht löse ich ja noch ein neues Rätsel – das wäre ein Erfolgserlebnis, um dem Ende selbstbewußt entgegenzutreten."

11 98 erscheint am 7. Oktober

Fünf Jahre MAN!AC – und kein bißchen leise: In unserer Jubel-Ausgabe blicken wir hinter die Kulissen, berichten, was aus ehemaligen MAN!ACs wurde und welch steiniger Weg zwischen den bescheidenen Anfängen (Bild: MAN!AC-Cover 11/93) und der aktuellen Erfolgsbilanz lag. Nehmt teil an einer Zeitreise durch fünf Jahre Videospielgeschichte. Platz für Tests und Previews bleibt natürlich auch: Auf vier prallgefüllten Seiten testen wir den langerwarteten Konami-Hammer **Metal Gear Solid** (Playstation), außerdem die US-Version von **Parasite Eve**. Im News-Teil müssen N64 und 32-Bitter aber erstmals etwas zur Seite rücken: Wir präsentieren Euch **Sonic Adventures** und andere Dreamcast-Großprojekte.





Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	System	Spiel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	PS	Double Cast, Sony	Adventure, nicht geplant
2	PS	XAI, Sony	Puzzle, 1999
3	PS	Dekotora, Human	Rennspiel, nicht geplant
4	PS	World Cup '98, Konami	Sport (Fußball), September (ISS)
5	PS	J. League Pro Soccer, Axela	Sport (Fußball), nicht geplant
6	SA	Nihon Soccer RPG, Enix	Rollenspiel, nicht geplant
7	PS	Frankreich '98, Electronic Arts	Sport (Fußball), erschienen
8	PS	Shadow Tower, From	Action-RPG, nicht geplant
9	PS	Slayers Royal, ESP	Adventure, nicht geplant
10	PS	98 Baseball, Magic	Sport (Baseball), nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Zur Nachahmung nicht empfohlen: Hudson versetzt die "Blue"-Spielerin samt Playstation auf den Meeresboden, die US-Kollegen von GT werben ebenso riskant, aber weit weniger besinnlich: Goalkeeper in "Deadball/Cyball Zone" ist ein harter Job!

